BATTLEFIELD V SAVAŞ SEBEBİ!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Haziran 2018/06 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 128 • ISSN: 1307-8933

setimedia
KIBRIS FİYATI: 15 ₺ (KDV DAHİL)

State of Decay 2

Çok teşekkürler Microsoft!

Pillars of Eternity II Deadfire

RYO kalite kontrol birimi gururla sunar

KISA DEVRE YAPACAKSINIZ!

DETROIT BECOME HUMAN

BUNLARI DA İNCELEDİK

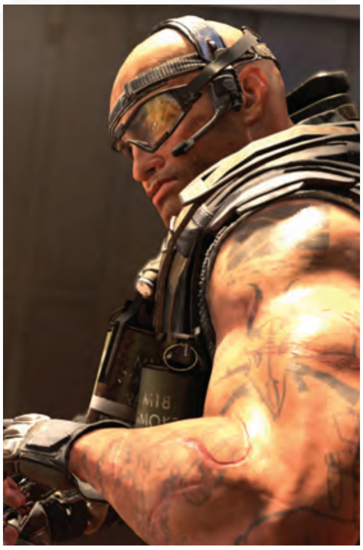
THE FOREST ▲ **CITY OF BRASS** ▲ **TOTAL WAR SAGA** THRONES OF BRITANNIA ▲ **YAKUZA 6** THE SONG OF LIFE
BATTLETECH ▲ DARK SOULS *REMASTERED* ▲ **FROSTPUNK** ve daha fazlası...




syf.
50

İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

İNCELEMELER



İNCELEME

Pillars of Eternity II
Deadfire

Bir yangının külünü yeniden yakıp geçtin.



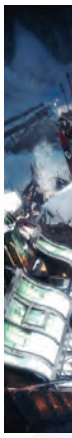


ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL









Bizce androidler insan olmasın, biz android olalım.







C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

OYUN YAZMAK MI, OYUN KONUŞMAK MI?

Yayıncılık açısından eskiden yazı ve konuşma birbirinin rakibi değildi. "E çünkü internet yoktu" diyeceksiniz. Ama ille de internet olması gerekmiyordu ki! Sonuçta televizyon ve radyolar yine vardı ve bugünkü kadar "son dakika" bolluğu içinde yaşamasak da herkes günlük haberini gayet taze bir şekilde dalından koparıp yiyebiliyordu. Televizyon haberleri ne kadar popüler olursa olsun dergi ve gazeteler başka bir kulvardaydı, insanlar "Nasılsa dün akşam haberleri izledim, bugün gazete almama gerek yok" gibi bir hesap yapmıyordu.

Geçtiğimiz günlerde İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi'nde bir derse katılma şansım oldu. Orada son sınıf öğrencisi arkadaşların söylediklerinden anladığım kadarıyla artık işler daha farklı ilerliyor. Artık ya izleyicisiniz ya okuyucu. İkisini birden yapmak vakit kaybı gibi görülüyor. Bunu kendi üzerimde test edemiyorum, çünkü ben eski kuşağım artık. Alışkanlıklarım sizinkilerden çok farklı (eminim çok farklıdır, sabahları kalkıp kuyudan su çekiyorsun sanki Serpil ya!). O yüzden fikirlerinizi bilmek isterim, gerçekten var mı böyle bir kopuş? Okumayı seven insanlar olarak izlemeyi biraz hafif mi buluyorsunuz n'apıyorsunuz? Derdiniz ne? Yazın bana.

Bu ay Detroit incelemesini yazarken sık sık bu soruya gitti kafam. Bir inceleme videosu yapsak muhtemelen önceden hazırlanmış birkaç not ve kesip birleştirdiğimiz oyun içi görüntülerini kullanarak birkaç saatlik bir çalışmayla halledip geçeceğimiz bir şey olacaktı. Yazmak gibi daha zahmetli bir şeyi tercih edip, karşılığında da okumak gibi yine daha zahmetli bir şey talep etmek artık mantıksızlığa mı giriyor? Gerçekleri görmezden gelmeye mi çalışıyoruz? Cevap hayır olsa da, bu sorulardan kaçınmak yerine üstüne gitmeyi seviyorum. O yüzden hazır mail atıyorken bunu da yazın. Yaparsınız değil mi? Biz o kadar yazıyoruz, siz de bizi ihmal etmeyin.

Hepinize kiraz dolu bir Haziran, en çok beklediğiniz oyunun duyurulduğu bir E3 diliyorum. İlerleyen sayfalarda görüşürüz!

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Bakalım önümüzdeki ayın Selam'ını farklı bir Türkiye'de mi vereceğiz. Lanet olası umut duygusundan bir türlü tam anlamıyla kurtulamıyorum.

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
İPEK ATAM



Uyarı: Bolca LucasArts Övgüsü İçerir

Guybrush Threepwood

Merhaba Ömer ve İpek,
Mayıs sayısı misafir yazar tanıtımında Guybrush ve Hogwarts isimlerini duyunca yazmadan olmaz dedim. Yıllar önce ilk mail adresimi alırken adettendi, ad-soyad kısmına gerçeğini yazmazdık. Benim de ilk mail adresimin adı-soyadı Guybrush Threepwood'dur :) Hâlâ da kullanırım.

RYO ve macera oyunları hastası bir birey olarak her bir türden birer oyun var ki bir türlü ısınamadım ve ara ara da kendimi zorlamaktayım sevmek için. Yazacağım ama lütfen linç etmeyelim, yazıktır. Bir tanesi Grim Fandango. Üç defa falan başladım, belli bir yerlere geldim ama sarmadı nedense. Bir türlü ısınamadım. Nedenini de hâlâ çözemiyorum. RYO'daysa The Witcher 3. Bunda durum o kadar vahim değil neyse ki. İkinci kez deneyeceğim ve başaracağıma inanıyorum. Bundaki sebebi az çok biliyorum ama. Kıskançlık. Skyrim'e âşık biri olarak ilginin kendisinde toplanmasını, Skyrim'i ikinci plana düşürmesini hep haset ettim.

Sizlerin yorumu nedir? Hoşaftan anlamadığımı söylerseniz azıcık üzülür, belki hayata küser ama gücenmem :) Sorular gelsin:

1. Syberia, Secret Files benzeri gizemli atmosfere sahip yolculuklu falan bir macera oyunu önerisi var mıdır? Çok eskilerden de olabilir.

2. Ömer, geçen sayıda sitcom'lardan bahsetmişsin, seninle aynı hisleri paylaşıyorum. Benim favorimse The Big Bang Theory. Bunun yanında How I Met, Two and a Half Man izlemiştim; onlar da güzeldi. Beğenerek takip ettiğin başka sitcom var mı? İlk üçün nedir?

Bu arada abonelik hattını arayınca



telefona çıkan bir arkadaş var. Ne problemim olsa çözüyor sağolsun. Ona ve hepinize selamlar. Oyungezer'i seviyoruz. Eksik olmayın. - Burak Kara

Selamlar Burak. İpek'i ifşa edeyim o halde, kendisinin mail adresi Kereviz Dolması, ad-soyadı da Smelly Cat ^_^

Oy, fena ifşa oldum ^^ Evet, ben de ad-soyad olarak gerçeğini yazmadığımız dönemlerden kalma mail adreslerini kullanıyorum hâlâ Burak :) Mail adresi olarak da Guybrush Threepwood harika bir seçimmiş. - İpek

Sende bence biraz da beklentilerin aşırı büyümesi olayı var sanki. Grim Fandango da, The Witcher 3 de türlerinin en iyi örneklerinden sayılırlar, övüle övüle bitirilemezler. Bunun olumsuz etkisi de oluyor ama işte. Oyunu merak edenler sanki diğer bütün oyunların çok ötesinde, mükemmel, aşmış bir şeyle karşılaşacakmış gibi bir hisse kapılıyor, ama sonunda oyunu açtıklarında karşılarına çıkan şey ne kadar iyi olursa olsun yine işte bildiğimiz oyun olunca hayal kırıklığına uğrayabiliyorlar. The Witcher 3 kadı kızında da olacak birkaç sıkıntı dışında süperdir bence. Grim Fandango biraz olsun eskimiş bir oyun ama. Dünyası, karakterleri falan on numaradır, sevilmeyecek gibi değildir de bulmacaları fazla angarya, o gözüne batmış olabilir belki.

Bazı oyunlar ne kadar klasik ve başyapıt olsalar da, herkese hitap etmiyorlar. Bir türlü dünyasına giremediğimiz ve ısına-

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

madığımız ama insanların manyak gibi sevdiği oyunlar oluyor mutlaka. İnsanlık hali :) - İ

1. Dergide adı geçen, haklarında güzel şeyler söylenen oyunlardan Sherlock Holmes: Crimes and Punishments ve Kathy Rain geldi böyle deyince aklıma. Ha tabii bir de Full Throttle. Hiçbirini oynamadım ama, belki İpek daha isabetli önerilerde bulunur.

Gizemli atmosfer ve eski macera oyunu deyince aklıma direkt The Longest Journey geldi. Hem gizemli ve müthiş bir hikâyesi, hem de çok güzel tasarlanmış bir dünyası vardır. Gözüm kapalı tavsiye ederim. - İ

2. The Big Bang Theory'i oturup izlemedim hiç ama denk geldiğim kısımları pek de sarmadı şimdiye kadar, spesifik sebepleri yok ama oldum olası bir sempati besleyemedim o diziye niyeyse. Two and a Half Man'in her iki dönemini de severek izlemiştim televizyonda denk geldikçe. Charlie'nin dönemi elbette kral ama birçoklarının aksine Ashton dönemini de severim ben. Malcolm in the Middle tabii bir diğer şahane diziydi, adını anmadan geçmeyeyim. Ama ilk üçüme Friends ve How I Met'in yanına koyabileceğim dizi sanırım The IT Crowd. İngiliz olanı elbette. I'm disabled ^_^

Ahah Cengizhan'dan bahsediyor olmalısın, candır kendisi, selamlarını ileteceğimdir. Sen de eksik olmayasın, görüşürüz.



Steam'deki oyun incelemelerinin asıl amacından sapıp yapımcıları tehdit etme aracına dönüştüğünü görebiliyoruz.

12'den aşağı

Selam Oyungezer dergisindeki bütün abi ve ablalar. Ben 10-11 yaşlarında bir okurunuzum. Bunu söylüyorum çünkü soracağım bir soru bununla ilgili:

1. Yaşıma uygun bildiğiniz bir anime var mı?

2. PS4 için güzel bir FPS oyunu arıyorum. Yardım eder misiniz?

3. Bu soruyu dergiye koymasanız da olur çünkü çok garip. Hiç bir oyun karakterinden hoşlandınız mı?

Bu maili yazmak benim için bir işkence oldu çünkü bilgisayarımın G tuşu kırık. Ama güzel oldu. Çok fazla yazım hatam varsa şimdiden çok özür dilerim.
- Süleyman Cüre

Selamlar Süleyman, ilk mektubun hayırlı olsun öyleyse.

1. Hmmm... Spirited Away, Wolf Children, The Girl Who Leapt Through Time, Laputa başta olmak üzere Ghibli'nin ve Mamoru Hosada'nın filmlerini şiddetle öneririm her şeyden önce. Bu saydıklarımın hepsini de tekrar tekrar izledim şahsen, çok severim.

Seri olaraksa Little Witch Academia'yi rahatlıkla öneririm. Harry Potter hoşuna gidiyorsa özellikle tavsiyedir. Çok sevilesi karakterleri ve şahane bir macera hissi var. Ana hikâyesi Harry Potter kadar derinleşmiyor ama neredeyse her bölüm farklı bir hikâye anlatıyor ve bütün o hikâyeciklerin hepsi de çok güzel. Onun dışında futbol seviyorsan Ginga e Kickoff (Victory Kickoff) isminde bir seri var, ona göz atabilirsin. Bunların dışındaysa tabii ki Pokémon, Digimon ve Beyblade gibi kallavi serilerin bir ucundan tutabilirsin. Bunlardan birine girmek istersen söyle de nereden başlayabileceğine dair tüyo vereyim.

2. Bu konu geçen ay da geçmişti. Maalesef konu FPS olduğunda yaş sınırı 16'dan daha düşük olan oyun bulmak çok zor. 12'den düşükse hiç yok galiba. Ama 12 olduğunda oynayabileceğin üç süper oyun yazayım: Superhot, Overwatch ve Paladins. Superhot kendine has, çok başarılı, değişik bir tek kişilik FPS. Overwatch malum, büyük ses getirmiş rekabetçi bir oyun ama çok pahalı. Paladins'se Overwatch'un hem ücretsiz hem kaliteli alternatifi gibi.

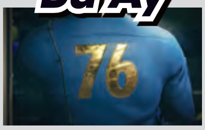
3. Yoo hiç de garip değil. Hatta bence oyun karakterleri dururken gerçek insanlardan hoşlananlarda bir gariplik var :P İlk aşkım The King of Fighters serisinden Leona'dır. Ama asıl hayatımın aşkı, canım, bir tanem Final Fantasy VIII'den Rinoa. Arada gönlüm FFX'ten Yuna'ya da kaymıyor değil ama Rinoa'nın yeri çok başka ya...

Estağfurullah olur o kadar. 1-2 tüyo yalnız giderayak sana: Soru eki olan "mi", "mu" vs. ayrı yazılır. Bir de cümleyi noktayla bitirdikten sonra diğer cümleye başlamadan önce boşluk olur. Dikkat etmeye çalış mümkün olduğunca, yanlış alışkanlık kalmasın. İyi ki gelmişsin, yine bekleriz.

Bir teşekkür ve mutluluğu paylaşma

Merhaba bu güzel derginin insanlarla buluşmasını sağlayan güzel insanlar.

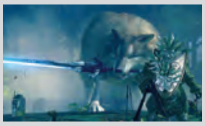
Videolarda Bu Ay



→ Eğer online olduğunu duyarsak sevinış seviyemiz biraz düşecek ama olsun bea, Fallout Fallout'tur: ***tinyurl.com/ogz-128-f76***



→ Bu ay keşfettiğim, keşfetmekte çok geç kaldığım Jordan Schlansky favori insanlarımdan oldu: ***tinyurl.com/ogz-128-jordan***



→ Dark Souls'un elden geçmiş versiyonu çıkmışken eski dostumuz Sif'in videolarını izleyip o acı-tatlı günleri hatırlamak isteyenlere gelsin: ***tinyurl.com/ogz-128-sif***

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Sırf şu resmi görmek bile insanda "bütün oyunlarını oynayacağım, Tomb Raider hayranı olacağım " deme isteği uyandırıyor.



Oyun dünyasıyla uzun sayılabilecek bir zamandır (bilgisayarla 20'li yaşlarda tanıştım ve yaş altı gün önce 35 oldu çünkü) haşır neşir olmaktayım. Oyunculuğun yaşı olmaz bana göre ve her fırsatta bunu insanlara kanıtlıyor, yüzlerindeki şaşkınlığı izlemeye bayılıyorum.

Derginizle ilişkimizse yaklaşık 6 yılı aşan bir süredir devam etmekte. Birçok yazılı, görsel ve dijital medya aracını kullanan ve bu mecralardan oyun dünyasını takip eden biri olarak derginizle olan gönül bağımız zamanla daha da iyi yerlere geldi ve artık vazgeçilmez bir dostluk gibi bir hal aldı. Oyun dünyasıyla geç tanışmanın verdiği bazı dezavantajları yaşamış biri olarak herkesin diline dolanan efsane Gameshow zamanlarına -uzakta bir yerde yaşamanın verdiği dezavantajı da sayarsak- denk gelemedim belki ama bu sonrasında onun bayrağını taşıyan en iyi oyun dergisi olan Oyungezer'in değerini daha çok bilmeme neden oluyor. İsminde oyun geçmesine rağmen sadece oyuna odaklı olmayıp genel ve popüler kültür hakkında birçok güzel şeye yer verdiğiniz bu güzel dergi sayesinde gönüllerde en az Gameshow kadar yer ettiğinizi düşünüyorum şimdiden.

Küçüklüğümden beri hastalığım olan bir şeyleri biriktirme ve koleksiyon yapma huyum yüzünden Türkiye'nin en büyük Tomb Raider koleksiyonuna sahibim (tahminimce). İlk bilgisayarımı aldığımda bir arkadaş önerisiyle oynadığım Tomb Raider'a dair koleksiyonumu 2000 yılından beri Türkiye gibi bir imkânsızlıklar ülkesinde olabildiğince büyütmeye çalıştım.

Bütün bunların yanında artık yeni bir koleksiyona daha başladım sayılır: Oyungezer dergisi koleksiyonuna :) Çünkü bu dergi hem içinde büyük bir dünya hem de 2007'den beri büyük bir tarih aralığını saklıyor. Siz güzel yürekli insanların katkısıyla da daha fazla insana ulaşmaya devam ediyor. Umarım bu yolda aynen devam edersiniz. Türkiye'de koleksiyon yapmanın ne denli zorlu olduğunu ama insanın sevdiği şeylere değer vermesinin güzelliğini anlatır diye düşüncelerimi ve koleksiyonun fotoğraflarını sizinle ve diğer oyuncu arkadaşlarla paylaşmak istedim. Güzellikler paylaşınca güzel çünkü :)

- Barış "Highsector" Özçelik

Wow o_O Etkileyici bir koleksiyona sahipmişsin gerçekten Barış. Bütün o figürleri, artbook'ları vs. hem bulması hem de satın alması kolay olmamış olsa gerek. İnsanın sevdiği bir şeye emek harcaması bence çok sevimli bir şey, kesin boşa para harcadığını söyleyenler vardır etrafta, sakın ola kafana takmayasın. Bu arada Lara'yı sevdiğin gibi bizim dergiyi de seviyor olmandan da gurur duymadım değil ^_^ Artık umarım Shadow of the Tomb Raider'a da bir kapak yaparız da o da koleksiyonu zenginleştirir.

Koleksiyon damarıma fena bastın Barış, gerçekten çok klas gözüküyor. Ben de kutulu oyun koleksiyonu yapmak istiyorum ama, dolar ve euronun uçuşuyla doğru orantılı bir şekilde yere çakılıyor koleksiyon umutlarım : (- İ

Bu arada enteresan denk geldi mektubun. Tomb Raider hiç özel bir yere sahip olmadı hayatımda. Yani küçükken Tomb Raider 3 oynayıp beceremeyip kapattığım çok olmuştu ama o kadar. Geçen ay bir ara 5 liraya düşünce aldığım 2013 yapımı Tomb Raider'a gireyim dedim esti de, ne kadar güzel bir oyunmuş o yahu. Yani güzel olmasını bekliyordum tabii ama bu kadarını da beklemiyordum. Aksiyonu, keşif hissi, dünyası, hikâyesi… Taş gibiymiş her açıdan. Lara'yı da çok sevdim, karnına her dal girişinde benim de canım yandı (vahşi de oyunmuş azıcık). En kısa zamanda Rise of the Tomb Raider'a da dalacağım bakalım.

Dergi hakkındaki güzel sözler için teşekkürler, umarım layık oluyoruzdur valla, ne diyeyim? Ama Gameshow olunmaz, Gameshow doğulur (ben de denk gelmedim o zamanlara, havaya sıkıyorum ^_^).

Yalnız 35 çok büyük bir yaşmış gibi bahsetmeyesin, daha 80 yaşımda WoW'a döneceğim ben, yolun başı daha 35. Kendine iyi bak, yakın vakitte yine buyur.

Akıllı Ol

Selamlar, gene ben. Hani şu Ebru Gündeş göndermesi yapan ;) Bu sefer soru sormaktan ziyade bir konu üzerine eğilmek istiyorum.

Direkt konuya gireceğim. Oyuncuların bir kısmının çok para (!) verdiği ancak sonradan bedava olan oyunlara dair şikâyette bulunması. En bariz örnekler olarak da Payday 2, H1Z1 ve Battlerite verilebilir. Tamam, şikâyet edersiniz de benim yakındığım durum bunları Steam incelemeleri üzerinden dile getirmeleri. Bu durumda olan oyunlardaki olumsuz incelemelerin çoğu bu tarz kişiler.

Bre gardaşım, akıllı ol! Steam incelemeleri sana neden verilmiştir? Oyunu oynarsın ve iyi veya eksik durumlardan bahsedersin ki oyunu almayı düşünen kişiler neyle karşılaşacaklarını bilsinler diye. Ama bu incelemelerde oyundaki olumsuz bir durum değil, oyun şirketinin uyguladığı, oyunun oynanışını etkilemeyen bir politika sonucu duyulan bir şikâyet. Senin bu durumda bu durumdan bahsetmen gereken yer şüphesiz ki forumlardır. Steam incelemeleri değil! Bu yüzden o oyunları keyifle oynayacak kaç kişi oyunu almaktan vazgeçti bilir misin?

Ha, sen mesela bedava oldu diye hırlısı hırsızı oyuna girip kitlesini kanser ettiler veya yerli yersiz kişiler oyunda troll yapıyor diye inceleme yaparsan, ona eyvallah derim. Ama bu incelemelerin yüzde 90'ı "yA AbI o KhAdAr para VeRDim bEdAvA olDu yhA PhArAmıZı gEri Verİn Lhan" tarzında olduğu için pek karşılaşmıyorum oyunun eksik yönlerini anlatan kişilerle.

Amma ve lakin oyun şirketi de haklı bir konuda. Oyundan beklediği ilgiyi görememiştir veya hedeflediği gelire ulaşamamıştır, oyunu bedava yapmıştır. Mesela Payday 2'nin belli bir süre bedava olmasının sebebinin daha fazla DLC satabilmek olduğunu duymuştum.

Velhasıl, Steam incelemelerini amacına uygun şekilde kullanın arkadaşlar.

Sevgiler, saygılar. Bol keyifli oyunlar dilerim.

- Ahmet Selim Yılmaz

Selamlar Ahmet Selim. Haydi demir at konuya bir hasret denizinde (ıyy Ebru Gündeş göndermesi yapınca kendimden tiksindim, sen nasıl başarıyorsun hayatına böyle devam etmeyi ^_^).

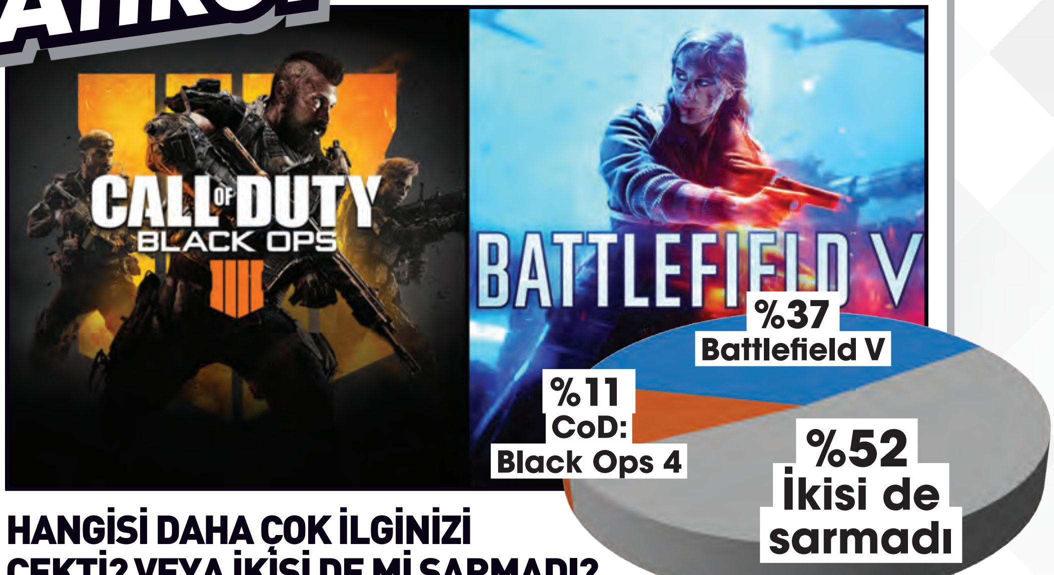
Bu bahsettiğin benim de canımı sıkan bir konu. Oyuncular Steam incelemelerini adeta bir şantaj aracı olarak kullanıp, yapımcılara istediklerini yaptırmaya çalışabiliyorlar ki bu çok tehlikeli. Mesela iki yıl önce Çinli oyuncular Çince desteği yok diye FM'nin Steam incelemelerini basmış, oyunun ortalamasını %10'lara falan düşürmüştü ve bu sebeple yapımcılar oyuna Çince eklemek "zorunda" kaldılar. E peki sonra? Dünya üzerinde sayısız dil var konuşulan, her bir dili konuşanlar incelemeleri bombalarsa? Veya FM'yi geç, atıyorum Bulgar küçük bir stüdyonun yaptığı bir bağımsız oyunun sayfasına girip "Niye bunda Türkçe yok?" diye olumsuz yorum basmaya hakkımız var mı benzer şekilde? Hem oyunun iyi olup olmadığını öğrenmek için oraya uğrayan diğer oyunculara hem de daha önemlisi oyuna emek veren, bundan para kazanmayı uman yapımcılara haksızlık olmaz mı bu yapılan?

Ama tabii her oyunun hikâyesi farklı. Payday 2 mesela aslında beklenen ilgiyi görememiş bir oyun değil, bilakis yapımcıların beklemediği derecede büyük bir başarı ve satış yakaladı. Ama nihayetinde belli başlı 3-5 isim hariç online oyunlar zamanla oyuncu kaybeder veya en azından yeni oyuncu kazanamamaya başlarlar. Payday 2'nin de durumunun bu olduğunu düşünüyorum. Yapımcılar muhtemelen Payday 3'e hazırlanıyorlar, Payday 2'yi ucuza ve hatta arada bedavaya vererek DLC'lerden üç beş bir şeyler daha kazanmaya çalışıyorlardır ki bunda yanlış bir şey yok.

Bir de sadece oyun dünyasında değil, diğer bütün sektörlerde ticaretin bu temel uygulamalarından birinin bir türlü anlaşılamaması da çok ilginç ve üzücü. Atıyorum 500 liraya halı satıyorsundur, adam gelip alır. Ertesi hafta %50 indirime girer o halı, satın alan adam "enayi miyim 500 veriyorum" diye çıngar çıkarır. Yani müşterinin o ürünü indirimsiz almama hakkı olduğu gibi satıcının da istediği zaman ürünü indirime sokma hakkı var. Senin fiyatını kabul ederek satın aldığın ürün kampanyaya girdi diye satıcı sana cebinden fiyatın yarısını çıkarıp veremez, bunu istemeye hakkın olamaz, sistem öyle işlemiyor. Bunu anlamak bu kadar zor olmamalı.

Yani senin de dediğin gibi, "yeni gelenler oyunun düzgün olan topluluğunu bozdu" veya "sunucular bu kadar oyuncuyu kaldırmıyor" gibi eleştiriler varsa onlar elbette haklıdır

Anket



HANGİSİ DAHA ÇOK İLGİNİZİ ÇEKTİ? VEYA İKİSİ DE Mİ SARMADI?

→ BAŞKA NE DEDİLER?

BFV oldukça güzel olmuş, özellikle Premium Pass olmaması beni çok cezbetti. @Tolga Şahin

Şimdiye kadar hep uzak kaldım battle royale'den ama CoD gibi bir oyunda nasıl olur çok merak ediyorum açıkçası. @Selim Berkay Koş

Her iki oyun da DLC olarak çıkmalıydı. @Hasan Polat

Battlefield da feminazim akımının kurbanı olduğundan CoD.@Eren Özkan

Normalde BF derdim ama onlar da CoD'a özenmeye çalışmışlar. @Harun Buğra Fidan

→ EURO VE DOLARIN UÇTUĞU ŞU GÜNLERDE OYUNCULARA NE ÖNERİRSİNİZ? BIRAKALIM MI ARTIK OYUN OYNAMAYI, NE YAPALIM?

İndirimleri her gün takip ediyorum, oyunun fiyatına göre %75+ indirime girmediği sürece almıyorum. @Emre Tektaş

Game Pass, Live, Gold ve EA Access öneririm. @Affan Hocaoğlu

LoL, HS daya geç, ne uğraşıyorsun. @Muhammed Dönmez

Online oyunlar. GW2, The Elders Scroll Online… @Cüneyt Şahin

Donanım yettiği kadar devam. Yetmediği yerde hepimiz retrocu olacağız. @Mehmet Çağrı Yılmaz

Emülasyon is good, emülasyon is the way. @Burak Türe

Steam'de yaz indirimini bekleyeceksin. O kadar oyun 10 lira altına iniyor, kaçırılır mı hiç? @Kutay Ertürk

Ben hep 50 liralık a... @SelimBerkay Koş

→ @OYUNGEZER: EVE ALACAĞIN İLK ANDROİD HANGİ İŞE YARAYACAK?

Tipine göre bakarız artık... @tugbek



Blender bozuldu. Kendi etrafında dönüp meyve kesebilecekse ne ala! @gizemsedef



Otursun Ableton'ın başına, akşama kadar beste düzenleme yapsın. @aydatanguner



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Yolunuz açık, yolculuklarınız en uzunundan olsun.

ancak "ben para verdim millet de versin" diye olumsuz yorum yapanlar varsa gerçekten, bence büyük hak yiyorlar.

Sana da iyi oyunlar, sağlıcak.

Monkey Island'dan selamlar

Başta Ömer ve İpek olmak üzere tüm OGZ ahalisine selamlar,

Guybrush'ın gemisinin sadık tayfalarından biri olarak bu ay mail atıp selam demesem ayıp etmiş olurdum.

Sevgili İpek, ben tam bir The Elder Scrolls Online aşığı, bir "macera"perest, bir fantastik edebiyat hastasıyım ve Dota ya da FPS tarzı oyunları hiç sevmiyorum. Benim gibi oyunculara önereceğin oyunları sabırsızlıkla bekliyorum, hatta Haziran'a kadar meraktan çatlayabilirim.

Sevgili Ömer, Bleach, Fairy Tail, Sword Art Online tarzı eğlenceli ve maceralı ama çok da kanlı olmayan anime önerilerini yazarsan çok sevinirim.

Bir de bahsetmeden geçemeyeceğim: Dergideki oyun incelemeleri o kadar eğlenceli ki çoğu oyun hiç oynamayacağım türde olsa da incelemeleri severek okuyorum ama derginin en sevdiğim kısmı Selam OGZ sayfaları ve son 20-30 sayfa. Derginin başından sonuna emeği geçen herkese çok teşekkürler. 200. ve 250. sayılarda görüşmek üzere :)

İyi çalışmalar. - Rüya Özcan

Ahoy Rüya! The Elder Scrolls oyunlarını sevdiğim halde ESO'ya hiç giremedim ya ben. WoW'dan sonra hiçbir DVO olmuyor, yapacak bir şey yok :) "Macera"perest isen Lucas Arts'ın klasiklerini oynamışsındır herhalde. Monkey Island serisi, Day of the Tentacle, Full Throttle, The Dig, Grim Fandango... Ama oynamadıysan direkt bunlara dal derim. The Dig dışında hepsinin yenilenmiş versiyonları da var üstelik. Yine eski klasiklerden The Longest Journey'e de bakabilirsin. Maalesef bunlardan sonra hiçbir macera, macera gibi gelmiyor ama, geçen sene çıkan Thimbleweed Park ustalara saygı niteliğindeydi, onu da es geçme derim. Ha bunları zaten yalayıp yuttuysan biraz daha modern macera oyunları olarak Deponia serisi, A New Beginning, The Whispered World gibi Daedalic yapımlarına göz atabilirsin. Karanlık bir şeyler olsun dersen de The Cat Lady, Fran Bow ve Kathy Rain geliyor aklıma. - İ

Önerilerin yaratıcı olması gerekmiyordur umarım çünkü One Piece ve Naruto diyeceğim :) Saydığın animeleri de çok severim ancak Naruto'nun ve hele hele One Piece'in yeri çok başka. Bir de tüm zamanların en sevdiğim animeleri listemin her daim tepelerinde olan Rurouni Kenshin'in adını anmak isterim, bir süredir anmadım. İlk bölümleri inanılmaz olmasa da iyidir ancak asıl 28. bölümde başlayan Kyoto hikâyesinin eşi benzeri yoktur.

Sen de o emeği geçenlerden sayılıyorsun, sana da teşekkürler. Ama 200'de görüşmek üzere ne demek? 200'e kadar bir daha uğramayacak mısın yani?!

Sylvie hocam sizi çok seviyorum

Yav siz bu bağımsız oyunları nasıl keşfediyorsunuz? - Zahit Emre Metin

Google'dan Sylvie diye arattım Hollandalı bir TV sunucusu çıktı. Ona mı ilan-ı aşk ettin ki ^_^

Değişiyor dergide yer verdiğimiz oyunları bulma yöntemimiz. Birçoğu bizi buluyor mesela. Oyun medyasına inceleme kodu sağlayan sitelerden veya çeşitli PR ajanslarından gelebiliyorlar. Onun dışında Steam'de falan "ne çıkmış bakalım son zamanlarda" diye tararken güzel şeylere denk gelebiliyoruz. Veya Steam bizzat önerilerde bulunuyor arada, onlara yürüyebiliyoruz. Ama yer verebildiklerimize sevinsem de sırf Steam'e günde ortalama 20 küsür oyun çıktığını düşünürsen arada kim bilir ne cevherler kayboluyor, onlara üzülüyorum asıl. Çok da yapabileceğimiz bir şey yok ama, hem her çıkan oyunu detaylı değerlendirecek zamanımız yok, hem de derginin içerebileceği inceleme sayfası kapasitesi belli.

1 TL'ye Reklâm!

Dedim ben... O kadar sayfa ayırıyoruz, gelin reklamınızı yapalım, talep olmazsa bakın Justin Bieber görseli basacağım tam sayfa dedim dedim inanmadınız. Bakın ne oldu şimdi? Eh kapatalım madem 1 TL'li İlan sayfamızı artık. Şimdiye kadar uğrayanlara teşekkür, umuyorum ki faydası dokunmuştur.

Biraz geçen aydan çarpmak durumunda kaldım ama çeşit çeşit muhabbetle doldu bu ay, uğrayan herkese teşekkür. Siz de bir teşekkür kazanmak istemez miydiniz? O halde yapmanız gereken ahizeyi kaldırmak ve 0 900...



Gelecek Ayın Misafiri

Bilirsiniz bir büyücü atasözü der ki "bir Noyan erken gelmez, zamanında da gelmez, hep geç gelir". Geç kalan oyunlar uzmanı, köpeklerin dostu, Galatasaray'ın sevdalısı, pek sevgili Noyan Akatlı buralarda önümüzdeki ay.





Hayalet Gemi

İpek Atam
ipek@oyungezer.com.tr

Farklı Kaydet

Hayatta kaydetme imkânımızın olmaması hiç âdil gelmiyor bana. Ne bileyim, bu kadar roguelike, ölümün kalıcı olduğu bir sistem çok sinir bozucu gelmiyor mu size de?

Her sabah uyandığımızda kayıt alsak mesela. Ama kaydın üstüne yazıldığını düşünelim, çünkü "farklı kaydet" için hayat boyu 5 hakkımız olsun sadece. Mesela meslek seçiminden hemen önce bir farklı kaydet alalım, sonra 20'li yaşların ortasında ve 30'lu yaşlarda bir tane daha. Eh, sanırım artık 40'larda farklı kaydetmek istemeyebiliriz ama olsun, hakkımız bulunsun. Diyelim ki hayatta yaptığımız seçimlerden çok pişmanız. Meslek seçimi olur, eş seçimi olur, çocuk sahibi olmak ya da olmamak olur, o otobüse, trene vs. binmek olur, her şey olur. Hemen geri döner, başka bir şey deneriz. O da mı olmadı? Tekrar döneriz ne olacak. Zaman yolculuğu gibi düşündünüz belki ama, tam olarak öyle değil aslında. Hayatımızın belirli noktalarını, hani o "dönüm noktası" olacağını hissettiğimiz anları kaydediyoruz yani. Belki yaptığı seçimlerden son derece memnun olan o aşırı şanslı azınlıktanız, ama yeniden genç olmayı, hani o 20'li yaşların umutlu, henüz karamsarlık çukuruna düşmemiş ve enerjik halini özlüyoruz diyelim, en azından kısa süreliğine o kayda dönebilir, sonra en son kayda gidip hayata kaldığımız yerden devam edebiliriz.

> HAYATIN EN KRİTİK ANLARINA YENİDEN ULAŞABİLMEK HARİKA OLMAZ MIYDI?

Biraz da ölüm açısından bakalım bu fikre. Diyelim ki kadere inanıyoruz ve -alnını gösterir- "burda ne yazıyorsa o" diyoruz. Yani belli bir yaşta ölecek ve ne yaparsak yapalım bunu değiştiremeyeceğiz diyelim. O zaman iş kolay (Kadercilik her zaman kolay değil midir zaten?). Eğer ani bir ölüm olmayacaksa şanslıyız, istediğimiz kayda döner ve sonsuz yaşama kavuşuruz. Ama rastlantılara ve yaptığımız seçimlere göre hayat ve ölümün şekillendiğine inanıyoruz ve ölüm yaşımız her seferinde değişecek diyelim, işte o sıkıntı. Ölümün ani gelip gelmeyeceğine göre yine bir önceki senaryoyla aynı kapıya çıksa da, ne zaman öleceğimizi bilmemek, diken üstünde bir yaşam olacaktır yine de. Görüldüğü üzere ölümün belirsizliği, kayıt alma lüksüne rağmen ağır basıyor.



O zaman kaçınılmaz sorunun sorulacağı kısma geldik: Kayıt alma hakkımız olacaksa, ne zaman öleceğimizi bilecek sek hayatın bir anlamı kalacak mı? Risk almamız gereken anlarda farklı kaydet butonuna başvuracaksak, hayat fazla kolaylaşmaz mı? Ama hayatın zor olması gerektiğini kim söyledi? Dark Souls'u seviye atlamadan bitiren manyaklar bile (saygılar hepinize) hayatın zor olmasını istemez bana kalırsa. Kaldı ki bu zorluğun en büyük sebebi belirsizlik, riskli bir karar aldığımızı zamanlarda nasıl bir sonuç alacağımızı bilememek, yani hiçbir şeyin garantisinin olmaması diyeyim. Açıkçası ben bu durumu, ölüm belirsizliğini falan "hayata anlam katması, yaşanan her saniyenin değerli olması" zırvalıklarına bağlayamıyorum. Çünkü aksini düşünüyorum, yani bu belirsizlik bulutu, hayattan keyif alınmasını, kendini tamamen hayatın akışına bırakabilmeyi engelliyor bana kalırsa. O yüzden bu noktada doğru soru "Belli bir yaşa gelince eski kayda dönme döngüsü sıkmaz mı?" olmalı. Çünkü düşünüldüğü zaman, bu bir zaman yolculuğu değil, hep aynı tarih aralığına sıkışmış olmak aslında. 10-20 yıl gerideki kayda döndüğümüzde, eski teknolojilerle yetineceğiz ve o dönemin bilgisayarlarının yavaşlığıyla çıldıracağız. Bu açıdan bakınca da, kayda geri dönmek hiç matah bir şey gibi gelmiyor. 1000 kere denedikten sonra artık ölmeyi bile kabul edebiliriz belki.

Bu kaygan zeminli konuda aklıma son bir soru daha geliyor: Geçmiş kayda döndüğümüzde hatıralarımız aynen kalacak mı? Yoksa oyunlarda olduğu gibi kayda döner dönmez, aslında gelecekten dönmüş olduğumuzu unutacak mıyız? Eğer unutursak, farklı seçimler yapmak gibi bir lüksümüz olmayacak. Ama unutmayacaksak da, bu sefer herkes şans oyunlarından zengin olacak ve şans oyunu diye bir şey kalmayacak. İki şekilde de olmuyor yani.

Hayatta kaydetme şansımız olması ihtimalini ballandırarak anlatmaya başlamışken, yazının sonunda "böyle de olmuyor" kafasına ulaştığımı görüyorsunuz. Yine de düşünmesi bile güzel, böyle bir hakkımız olmalı ya. İsteyen kullanır, istemeyen kullanmaz. Buradan genç girişimcilere, bilim insanlarına sesleniyorum: Yapın bunu!

PORTAL



CALL OF DUTY BLACK OPS 4

HİKÂYESİ OLMAYAN BİR CALL OF DUTY, HİKÂYESİ DANDİK BİR CALL OF DUTY'DEN İYİ MİDİR?

YASİN İLGÜN

Malumunuz uzun yıllardır her yıl yeni bir *Call of Duty* oyunu oynuyoruz. Bu hamle ekonomik olarak oldukça başarılı olsa da oyunun kalitesi her geçen yıl biraz daha düştü diyebiliriz. Buna hem senaryo modu, hem de çok oyunculu modu dâhil üstelik. En son *WWII* düşüşün önüne biraz geçti denilebilir ama istisnalar kaideyi bozmaz tabii.

Call of Duty serisi, *Black Ops 4*'le birlikte köklü bir değişime giriyor. Oyunda bir senaryo modu yer almayacak ve üç farklı ana mod öne çıkacak. Bu üç ana modun da ortak özelliği tamamen çok oyunculu odaklı olmaları ve kolayca tahmin edebileceğiniz üzere bu modlardan biri *Call of Duty* serisinin olmazsa olmazı olan zombi modu.

Black Ops 4'te bir hikâye modu yer almayacak dedik ancak Treyarch'ın patronu Mark Lamia "klasik bir senaryo modumuz bulunmayacak ama her oyun modunun kendine has bir hikâye anlatış tarzı olacak" diyor. Aslında geçmiş zombi modlarına baktığımızda Lamia'nın sözünü ettiği hikâye anlatım tarzını üç aşağı beş yukarı anlayabiliyoruz. Muhtemelen her haritanın ve oyun modunun kendine has giriş videoları ve maç sonucuna göre şekil alan minik hikâyeleri olacak.

Oyun yakın gelecekte geçiyor ve çok şükür ki bu sefer robot askerler olmayacak. Gelecek dedikleri anda bir an eyvah yine robotlar, androidler demiştim; neyse ki Treyarch bu noktadan uzak durması gerektiğini anlamış. Ethan kötü bir partner değildi belki ancak bir McGregor, Gaz, Ghost ya da Price hiç değildi. *Black Ops 2* ve *Black Ops 3*'ün arasındaki bir dönemde geçecek olan oyun 2025-2065 yılları arasını konu alacak. Haliyle yine fütüristik silahlar ve teçhizatlar oyunda önemli rol oynayacak ancak çok sevdiğimiz klasik silahlar da oyunda yer almaya devam edecek. *Call of Duty: WWII*'de olduğu gibi *Black Ops 4*'te de ayaklarımız yere basacak. Uçmalı, kaçmalı, karman çorman bir oyun beklemeyin yani. En azından bu noktada ders alınmış diyebilirim.

Treyarch'ın *Black Ops 3*'le birlikte getirdiği sınıf sistemi de oyunda yer alacak. Şu an için toplamda 10 sınıftan bahsedildi ve bunlardan altısını (Ruin, Prophet, Battery, Seraph, Nomad, Firebreak) zaten *Black Ops 3*'ten hatırlıyoruz. Ajax, Crash, Recon ve Torque sınıflarıysa *Black Ops 4*'le aramıza katılacak. Oyunda tek başımıza yapacağımız görevler yer alacak ve sınıfların hikâyelerini bu görevleri yaparak açığa çıkaracağız. Ajax'ın geçmişinde neler yaşanmış, efendime söyleyeyim Seraph ne yapmış da yolu buralara düşmüş... Bunları hep solo görevleri oynayarak öğreneceğiz.

Black Ops 4'ün çok oyunculu mod üzerinde yaptığı en büyük değişikliklerden biri de canın kendi kendine dolmasını kaldırmak olmuş. *Call of Duty: WWII*'de sadece senaryo modu için yapılan bu değişiklik *Black Ops 4*'le birlikte artık çok oyunculu modlarda da karşımıza çıkacak.

Bir diğer köklü değişim de artık silahların tahmin edilebilir bir şekilde geri tepecek olması. Yani oyundaki RNG faktörü olabildiğince azaltılıyor ve nispeten daha taktiksel bir hale geliyor diyebiliriz.

Değişim kelimesini çok kullandığımın farkındayım sevgili oyungezerler, ama benimle kalın çünkü bir değişimden daha bahsedeceğiz şimdi. *Black Ops*'un rekabetçi oyun modu 6v6 yerine 5v5 olacak. Yani bu bakımdan diğer pek çok



Black Ops adını da sadece tematik olarak kullanacak diyebiliriz aslında.

Call of Duty, sonunda gerçek bir rekabetçi moduyla karşımıza çıkacak!

nişancı oyununu örnek alıp özünden vazgeçtiğini söyleyebiliriz.

Tüm bu değişimleri gözlemledikten ve tanıtım videolarını izledikten sonra oyunun ağır bir şekilde *Overwatch* havasını kovaladığını söylemek için bir dahi olmaya gerek yok sanırım. Zaten oyunun PC sürümü Steam üzerinden yayınlanmayacak ve sadece Battle.net üzerinden oyuncularla buluşacak. Activision tanıtım gününde bile *Overwatch* ekibini kullandı, daha ne olsun? Bunların hepsi bir tesadüf olamaz herhalde değil mi?

Bir battle royale de Call of Duty'den gelsin: Blackout

Activision ve Treyarch, son dönemin popüler oyun türü battle royale'i görmezden gelememiş. Eğri oturup düz konuşalım, battle royale oyunları ve modları adeta para basıyorken Activision'ın at gözlüğü takmasını bekleyemezdik. *Call of Duty: Black Ops 4*'te Blackout isimli bir battle royale modu yer alacak ve bu modda kara, su ve hava araçları kullanılabilecek. Hatta (ve haliyle) *Call of Duty* tarihinin en büyük haritası da bu modda karşımıza çıkacak. Treyarch'ın söylediğine göre bu harita Nuketown'un 1500, evet doğru okudunuz, 1500 katı büyüklüğünde olacakmış. Bu modda Alex Mason'dan tutun da Raul Menendez'e, diğer yan karakterlere ve hatta zombilere kadar pek çok oyuncu modelini seçme imkânımız olacak.

Bir de şöyle bir detay var. Normalde battle royale dendiği zaman aynı haritada 100 oyuncu görmeye alıştık ama Treyarch Blackout modunda kaç oyuncu göreceğimizi henüz açıklamadı çünkü oyunun tasarım direktörü David Vonderhaar henüz karar vermediklerini söylüyor. Yani teknik sebeplerden dolayı beklediğimizden düşük bir sayıyla karşılaşırsak şaşırmamak lazım.

Call of Duty mekanikleriyle bir battle royale modu ne kadar keyif verir kestirmesi güç, denemeden kesin bir yorum yapmak da doğru olmaz ama ben yine de biraz önyargıyla yaklaşayım. Bence başarısız bir deneme olacak, ancak her

BLACK OPS 4 ALMADAN ÖNCE BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY

1. Oyunda bir senaryo modu olmayacak.
2. Blackout isimli bir battle royale modu var.
3. Artık kendi kendine can yenileme yok!
4. Zombi modu Antik Roma'da ve Titanic'te geçiyor.
5. Oyun yine çok pahalı...







Zombi modunu artık neden ayrı bir oyun olarak sunmuyorlar hâlâ anlayamıyorum (Tarık).

Bir mola vakti geldi de geçiyor bile Activision... Call of Duty serisinin büyük bir hayranı olarak son yıllardaki düşüş beni üzüyor. A sınıfı savaş filmleri tadında hikâyelerden, B ve hatta C sınıfı dandik aksiyon filmlerine doğru serbest düşen bu seriyi WWII konsepti bile canlandıramadı. Sonunda Activision bile hikâye anlatımından vazgeçti. Derin bir nefes alın ve 2019'u Call of Duty'siz geçirelim.

zaman olduğu gibi *Call of Duty* yine yok satacağı için bu oyun modu da uzun bir süre aktif bir şekilde oynanacak ve oyuncu bulmak pek de problem olmayacaktır.

Gelelim zombi kardeşlerimize

Artık zombi modu olmayan bir *Call of Duty* düşünemez olduk. *WWII* gibi kendisini oldukça ciddiye alan bir yapımda bile zombi modundan kaçmadı Activision. *Black Ops 4* gibi tamamen çok oyunculu modlara kendini adamış bir oyunda bu modun olmaması da komik olurdu zaten.

Black Ops 4'te kendi zevkimize göre zombileri birazcık modifiye edebileceğiz. Oyun bize zombilerin canlarını, hızlarını, sayılarını, hasar güçlerini ve tespit mesafelerini bile ayarlama imkânı sunacak. Şahsen zombi sayısını artırıp, hızlarını olabildiğince düşürerek Romero filmi atmosferi yakalamayı denemek isterim.

Zombi modu çıkış yaptığında iki farklı grup ve üç farklı harita/mod oyuncuların erişimine sunulacak. Bu haritalardan ikisi Titanic (Voyage of Despair) ve Antik Roma'da (IX) bir arenada geçiyor. Bu iki haritada Scarlet, Shaun, Diego ve Bruno isimli karakterler oynanabilir olacak. Üçüncü haritaysa *Black Ops II*'deki Mob of the Dead'in elden geçirilmiş hali. Eski kahramanlarımızla (Dempsey, Nikolai, Takeo ve Primis) oynuyoruz.

Zombi modu atmosfer ve eğlence açısından yine başarılı olacak gibi duruyor. Üstelik Antik Roma'da geçecek olan haritanın silahları da kılıç, kalkan, mızrak vb. olacağını düşünürsek farklı oynanış stratejileri bizi bekliyor da diyebiliriz.

Hikâye modu olmayan Call of Duty olur mu?

Activision ve Treyarch'ın klasik senaryo modunu bir kenara atması ilk başta kulağa üzücü gelse de bence değil. Zira son yıllarda hangi oyun için düzgün bir hikâye üretebildiler ki? Ünlü yüzleri kötü adam olarak kullanıp sıradan ve sıkıcı hikâyeleri taşımalarını beklediler ve bu plan başarısız oldu. *Call of Duty: WWII*'de de savaşın atmosferini başarıyla verdiler ancak karakterlerle duygusal bağ kurmak pek mümkün olmadı. Hatta hikâye anlatımı konusunda o kadar kötü tercihler yaptılar ki *Call of Duty, Call of Duty 2* ve *Modern Warfare* oyunlarının bu arkadaşların elinden çıktığına inanmakta güçlük çeker oldum.

Gönlümden geçen Activision'ın *Call of Duty* geliştirmeye bir iki sene için ara vermesi ve *Assassin's Creed: Origins* gibi sağlam bir dönüş yapması olurdu. Ancak *Call of Duty* para basan bir marka olduğu için bundan vazgeçmeyecekleri ortada. Eh, rezalet ya da kötünün iyisi hikâye modları yapacaklarına hiç yapmasınlar daha iyi diyorum.

Bakalım *Black Ops 4, Call of Duty*'i eSpor arenasına ve popüler battle royale oyunları arasına eklemeyi başarabilecek mi (ki gelecek sene de farklı bir Call of Duty çıkacağını düşünürsek kulağa pek mantıklı gelmiyor)?

TÜR: FPS | **YAPIM:** Treyarch | **DAĞITIM:** Activision | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 12 Ekim 2018



PS4 Pro
PlayStation®4'e ÖZEL
4K HDR
DETROIT
BECOME HUMAN
ÖZGÜR OLMAK İÇİN
NE KADAR İLERİ
GİDEBİLİRSİN?
TÜRKÇE ALTYAZI
18
www.pegi.info
PS4 Pro
PS4™PRO ENHANCED
Detroit Become Human

BU AY NE OLDU?

Huzurlarınızda Haziran'ı geri bildirim ayı ilan ediyorum! O kadar okuyorsunuz ediyorsunuz da niye yazmıyorsunuz bakayım? Beğendiğiniz, beğenmediğiniz şeyleri iletsenize bize. Mesela bana istediğiniz yerden ulaşabilirsiniz, ister mail atın, ister Facebook'tan, Twitter'dan, Instagram'dan yazın (hepsinde de kullanıcı ismim thedecypher). Bir şekilde iletişimi canlı tutup sayfaların dışına çıkalım!

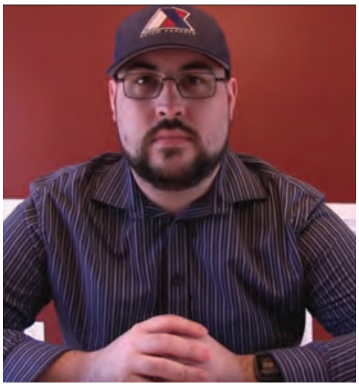
ESER GÜVEN



1 E3'te gösterilecek oyunlarla ilgili çeşitli ipuçları geldi bu ay. Birkaç gün içinde göreceğimiz oyunlar arasında **Cyberpunk 2077** (yihhuu) varmış mesela! Remedy Entertainment da **P7 kod isimli** gizemli oyununu tanıtacak. **Death Stranding**'i sonunda kanlı canlı görebileceğiz. Ama diğer yandan da Borderlands 3'ün gösterilmeyeceğini duymak hüzünlendirdi, ne yalan söyleyeyim. Bir tane de son dakika haberi: **Fallout 76**!



2 Walmart sitesi çıldırdı ve Splinter Cell, Rage 2, Gears of War 5, Borderlands 3, Just Cause 4 gibi birçok oyunu listeleyiverdi! Biz "stajyer hatasıdır" diye düşünürken Bethesda önce **Rage 2** ilanıyla dalga geçen pembeli tweetler atmaya başladı, üç gün sonra da Rage 2'yi resmi olarak duyurdu. E o zaman diğer oyunlar da gerçek mi ki?!



3 Oyun eleştirmenliği ve YouTube dendiğinde akla gelen ilk isimlerden **John 'TotalBiscuit' Bain** bir süredir mücadele ettiği kansere yenik düştü ve henüz 33 yaşında aramızdan ayrıldı. Seviyeli üslubu, sululuğa kaçmadan eğlenceli oluşu, işini gerçekten hakkıyla yapmasıyla kendinden sonrakilere örnek olması gereken bir yayıncıydı. Çok üzüldük :(



4 Microsoft engelli oyuncular için tasarladığı **Xbox Adaptive Controller** oyun kumandasını tanıttı ve videosunu izlerken resmen duygulandım yahu! (tinyurl.com/ogz-xkon) Geç kalmış bir hamle olsa da, bu Microsoft'u takdir etmemize engel değil. Tamamen kişiselleştirilebilir düğmeleri ve çeşitli engellere sahip oyuncuların oyun oynamalarını kolaylaştıracak aksesuarlarıyla tam bir yaratıcılık örneği. Keşke Sony de yapsa benzer bir şey.

5 **God of War** sadece 3 gün içinde 3 milyon sattı. O da yetmedi, beş hafta boyunca satış listelerinde liderliği elden bırakmadı. Kratos "Bu da yetmez, boy!" diye haykırdı ve God of War hem tüm zamanların en hızlı satan PS4'e özel oyunu oldu, hem de aylık gelirde rekor kırdı.

➔ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



6 Gabe Newell 'madem oyun yapamıyoruz, oyun yapanları satın alalım' dedi ve Valve, **Firewatch'un yapımcısı Campo Santo'yu** bünyesine katıverdi. İnşallah adamları Steam'i geliştirmek, Valve koridorlarını süpürmek gibi işlerle görevlendirmezsin Gabecim. Artık Valve'dan yeni oyun beklemek hakkımız.

7 Belçika Kumar Komisyonu **Overwatch, FIFA 18, Counter-Strike: Global Offensive ve Star Wars Battlefront 2** gibi oyunları mercek altına aldı ve bu oyunlardaki lootbox kullanımının yasadışı olduğuna karar verdi. Çıkan karar sonucunda oyuna 'kumar niteliğinde' lootbox koymak 5 yıla kadar hapisle cezalandırılabilecek. İyi de kimi atacaklar acaba içeri, CEO'yu mu, lootbox'ı tasarlayan geliştiricileri mi?

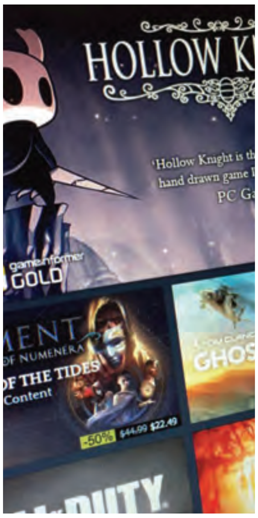


8 **Chris Avellone** açtı ağzını, yumdu gözünü, **Obsidian yönetimini** yerin dibine sokup sokup çıkardı. RYO camiasında bu kadar saygı duyulan bir ismin Obsidian'ı suçladığı şeyler son derece ciddiydi, "beni susturmaya, başka oyunlarda çalışmamı engellemeye çalıştılar" dedi. Yönetimi etik olmamakla suçladı, "bir daha onlara para kazandırmamaya yemin ettim" dedi. Obsidian tüm bunlar karşısında gık çıkarmadı ama ateş olmayan yerden duman çıkmaz?



9 Firmalar söz birliği yapmışçasına oyun erteleme yarışına girdiler. **NBA Playgrounds 2** çıkışına sadece 3 gün kala belirsiz bir tarihe ertelendi mesela. **Metro Exodus** ve **Shenmue 3** iyice abarttı ve çıkışlarını 2019 yılına ötelediler. Ubisoft "**Skull & Bones**'u 2019 ortasına kadar unutun" dedi. Eh, bekleriz tabii ne yapalım.

11 **Steam Yaz İndirimlerinin** tarihi belli oldu! 21 Haziran'dan itibaren iki hafta boyunca yine asla oynamayacağımız onlarca oyuna para bayılacak, bir elimizde kredi kartımızı tutarken, diğer elimizle indirim sayfaları arasında gezeceğiz. Kendimize yaptığımız hiçbir telkin işe yaramayacak. Steam indirimlerini duyunca mantığı bir kenara bırakıyoruz çünkü.





10 Yoksa siz hâlâ **GTA 4** oynamaya devam edenlerden misiniz? Lisans sorunları yüzünden oyunun radyolarına vurulan darbe çok fena olmadı mı? Arabamı sürerken Liberty Rock kanalında Iron Maiden'den **Run to the Hills** çalmayacaksa ne anladım o işten. Maalesef 10 senelik lisans süresi dolduğu için 43 tane şarkıya veda etmek zorunda kaldık, artık GTA 4 eskisi gibi olmayacak.

Konuşanlar



@thevowel
(Eric Neustader)

Atari "Atari VCS geliyor, hazır mısınız?!" diye reklam yayınlamış. Bir kere bize ne işe yaradığını söylemediniz. Ne kadara patlayacağını bile söylemediniz. Tamam ben de işe yarar bir şey olmasını istiyorum ama azıcık gerçekçi olun yahu.

Xbox Live'ın Operasyon Müdürü, Xbox oyuncularının yakından tanıdığı isim Eric, Atari'nin reklamına çok kızmış. Sanki Xbox'ın yaptığı her reklamda hiçbir gizem unsuru yokmuş, her şeyi ilk bakışta anlıyormuşuz gibi. Cık cık cık.



@corybarlog
(Cory Barlog #GodofWar)

Vay canına, bu gerçekten de inanılmaz bir mektup. Birisinin böyle bir şey yazmasına neden olabileceğimi düşünmek beni o kadar mahcup ediyor ki. Yalnızca Reddit'teki kullanıcı ismiyle tanıdığım bu kişinin önünde saygıyla eğiliyorum.

Reddit'te bir kullanıcı Barlog'a açık mektup yazdı ve kendisinin bir PS4'ü olmasa da YouTube'da denk gelerek izlediği God of War'un babasıyla olan sıkıntılı ilişkisinin sebepleri anlamasına nasıl yardımcı olduğunu anlatarak Barlog'a teşekkür etti. Barlog ve Reddit camiası bu mektuba kayıtsız kalmadı, elemana PS4 ve çok sayıda oyun hediye edildi. Bu kampanyada Barlog'un mütevazi rolünün etkisi gerçekten büyüktü.



BATTLE ROYALE TRENİ KAÇTI MI?

- Çuf çuf çuf çuf…
- Aaa anne bak, battle royale treni geliyor. Hoş geldin battle royale treni!
- Hoş mu gelmişim? Ahahaha güldürme beni çocuk, atı alan Üsküdar'ı geçti bile. Hadi bana müsaade! Çufi çufiiiiiii.
- Aaa anne bak, battle royale treni gidiyor.

Kendi sorumu müsaadenizle kendim cevaplamak istiyorum: Kısa vadede hiçbir oyunun battle royale trenine yetişebileceğini düşünmüyorum. En son bunu yapmaya çalışan oyunun ismini söyleyeyim mi size: *Radical Heights*. Peki sonunda ne oldu dersiniz? Vagona yetişeceğim diye kendini perişan etti, arka vagona zıpladı ama sıkı tutunamayıp raylara düştü, paramparça oldu. Hatta geliştiricisi (rahmetli) Boss Key Productions'ı da peşinden sürükledi.

Türün popülerliğini tartışacak değilim. Battle royale gerçekten de son yılların en büyük 'yaratımlarından' bir tanesi ve bu türün önde gelen oyunlarını eş zamanlı olarak milyonlarca oyuncunun oynadığını duyduğumuzda artık şaşırmıyoruz bile. Peki ama o zaman neden her yeni battle royale modu veya oyunu haberinde olumlu yorumların onlarca katı olumsuz yorum görüyoruz? Madem bu tür o kadar güzel, neden oyuncular yeni oyunlar istemiyorlar? Neden *Call of Duty* "ben de battle royale modu ekliyorum" dediğinde oyuncular bayram etmiyor, bu haberi kırk gün kırk gece kutlamıyorlar?

Çünkü battle royale türü **bugün itibariyle** eriştiği oyuncu kitlesini günden güne hızla katlayarak arttıran bir tür değil. Hazırdaki oyuncular zaten sürekli gelişen oyunlarından memnunlar, diğer oyuncularsa yeni battle royale haberleri görmeyi sevmiyorlar. Öyle bir duruma geldik ki yarın *Witcher Battle Royale* duyurulsa, "Nilfgaardian İmparatorluğu topraklarında 100 Witcher'dan hangisi hayatta kalacak, az sonraaa" dense şaşırmayacağız. Genel konuşacak olursam her oyunun bu trene atlamaya çalışmasından, yaratıcı fikirler bulmak yerine 'oyunumuza BR modu ekleyelim, sonra gelsin paracıklar' diye düşünmesinden rahatsızız.

Halbuki şimdiye kadar gördüğümüz battle royale oyunlarının asıl başarısı aynı türdeki diğer oyunlardan oyuncu kapmalarıyla gerçekleşti. Yani ortada bu türe ilgi duyan 100 milyon oyuncu varsa, yeni bir oyun çıktığında bu sayı bir anda 120 milyona çıkmıyor; oyuncuların oyunlar arasındaki dağılımı değişiyor genelde. Örneğin *PUBG*, Steam'deki ikinci haftasında *H1Z1: King of the Kill*'in oyuncularını çalarak eş zamanlı oyuncu sayısını 40 binden 80 bine çıkarmış, sonrasında da bu artık devam ederek 3 milyon eş zamanlı oyuncuya kadar ulaşmasını sağlamıştı. *H1Z1*'e ne oldu peki? Oyuncu sayısının %91'ini kaybetti. Benzer bir durum *Fortnite*'la *PUBG* arasında da gerçekleşti: Birinin oyuncu sayısı düşerken diğerinin yükseldi, sonunda yine bir denge kuruldu. *Fortnite* başarılı oldu çünkü oyunculara gerek grafik tarzıyla, gerek eğlence unsuruyla olsun gerçek bir alternatif sundu; bir de bunun üzerine hem üç büyük platformda varoluşu, hem de oynamasının ücretsiz olmasıyla arkasına aldığı rüzgârı çok iyi değerlendirdi.

Şimdilerde hiçbir yeni battle royale duyurusunda bu tarz bir farklılık, *Fornite*'la *PUBG* arasında gördüğümüze benzer bir özgünlük görmüyoruz. "100 kişi bir haritadasınız, haydi öldürün birbirinizi" diyerek battle royale trenine binmeye çalışanlar patır patır dökülüyor ve dökülmeye devam edecekler. Çünkü bu iki büyük oyunun baskın olduğu bir arenada rol çalmak artık hiç kolay bir iş değil. Bu noktada tekrar *Radical Heights* örneğine dönersek trenin kaçmakta olduğunu fark eden Boss Key içinde bir sürü ilginç fikir olan bir oyunu cilalamadan, alelacele piyasaya sürdü ama ne *PUBG*'den, ne de *Fortnite*'tan oyuncu çalmayı becerdi. Diğer oyunlardan oyuncu çalamazsanız, onlardan daha iyisini, daha orijinalini yapamazsanız battle royale dünyasındaki sonunuz raylarda ezilmek olur. O yüzden geliştirici stüdyolar için giden trenin ardından el sallamak ve "şimdilik" tekrar istasyona dönmesini beklemek en mantıklısı gibi duruyor.

Eser Güven



KABİNİN GERÇEĞİ-SAHTESİ

YİĞİT TEZCAN

Sonunda oldu. Bir yarış sürücüsü, bir canlı yayında sim racing'e sataşıverdi. 90'larda Porsche Super Cup ve DTM B Sınıfı şampiyonlukları olan Uwe Alzen sim racing'in "erkekler için değil, ödlekler için olduğunu" duyuruverdi.

Alzen daha sonradan şakayla karışık söylemini düzeltti: "Hiçbir sim racer'a saldırmak istemem. Hatta herkesin bir hobisi olduğu için memnunum. Benim lafım simülatörde oturan birisinin GT3 otomobilini kullanabileceğini iddia eden pilot veya takım sorumlularınaydı."

Anladık ve zaten bunun böyle olduğunun farkındayız Uwe. Kimse sim racing gerçeğin yerini tutar demiyor; aksine çoğunluk gerçeğini yapamadığı bu olaya bağlanıyor zaten.

Daha sonradan birkaç meraklı sim yarışçısı, Uwe'yle ilgili enteresan bir bilgiye ulaştı: Uwe'nin ticarileştirdiği bir simulator satışı girişimi mevcut. Hatta öyle ki "simülatöre binin ve profesyonel yarış sürücüsü olun" şeklinde bir sloganı bile var. Kısacası, Alzen'in dediğini çok da ciddiye almamak lazım. Ortaya öylesine, sırf atarlı olsun diye bir laf atmış. Fakat kutsalımıza sataşınca dayanamadık işte.

İşin gerçeği, yeni neslin yarış simülasyonlarından büyük fayda sağladığı. Simülasyonlar, bir pistte sayısız tur atma gibi, bir yarış sürücüsü için en önemli imkanlardan birisini sunuyor. Ayrıca simülasyonlardan gerçek hayata geçen birçok örnek var. Daha da ilginci, ünlü bir sim yarışçısı olan Hollandalı Atze Kerkhoff'un, bu işi profesyonel olarak yapmak isteyen / yapan kişilere simülatörde eğitim vermesi. Evet, gerçek bir pist deneyimini iyileştirmek isteyen kişiler, bir sim yarışçısından yardım alıyor.

Yeni nesil yarış sürücüleri teorik limite giderek daha da yaklaşıyor ve simulator deneyimleri sayesinde hızlı ilerliyorlar. Ayrıca sim racing, motor sporlarının kanayan yarası olan sponsor bulma meselesinde başarılı; çünkü eSporlara yakınlaşabiliyor. Mantık gereği, sim racing'in bu potansiyelinin motor sporlarını desteklemesi gerekir. Yani kısacası iki tarafın da kazandığı bir durum söz konusu aslında.

Dayanamayacağım ve giderayak Alzen'e bir laf yapıştıracağım: Bana kalırsa, 40, 50 ve 60'larda yarışanlar, 90 ve sonrasında, kapalı Porsche'lerde yarışan birisinden daha erkektir. Kask yok, eldiven yok, yanmaz tulum yok; otomobiller deseniz kinetik enerjiyi atacak şekilde parçalanmıyor, aksine ikiye bölünüyor, içe göçüyor. Nuvolari, Fangio ve Jim Clark gibileri, gerçek kahramanlar.

Evet efendim, sim racing'i ve motor sporlarını sevin, sevdirin. Zira şu ülkede bu ikisiyle ilgili herkesi toplasanız, İnkılap Tarihi dersinin verildiği bir amfiyi dolduramazsınız.

(Not: Motor sporlarının hâlâ tehlikeli olduğunun farkındayım. Her yıl onlarca kişi bu yolda ölüyor. Lafım sadece ufak bir latifeydi.)

FEEL VR'DAN KICKSTARTER HAMLESİ

Sim racing dosyamızda, direct drive direksiyonların enfesliğinden bahsetmiştim. Kısacası bu direksiyonlar, servo motorları sayesinde, arada dişli, kayış vb. gibi bilumum gecikme yaratan ve force feedback'I öldüren uzuvlar olmadan gücü direk kullanıcıya aktarabiliyor. Ne var ki bu sistemlerin fiyatı son derece tuzlu.

Feel VR, bu fiyatı 1000 euro civarındaki pahalı teknolojiyi, üstüne bir de loadcell pedallarla beraber çok uygun fiyatlara satacağını duyurdu. 12 nm'lik bir motorla (Brushless DC denmiş) gelecek olan sistemin sadece force feedback sistemli versiyonu, ekstra simide bağlı olarak 399-499 dolar bandında satışa sunuldu. Loadcell pedallarla beraber alırsanız da, toplam fiyat 549-599 dolar arasında değişiyor. Premium sim racing ekipmanları için bu meblağ şaka gibi bir şey; söylenen rakamların şu anki orta segment fiyatlarıyla yarışıyor.

Bu arada Kickstarter hamlesi de başarılı oldu: 60 bin dolarlık hedef, sadece 75 dakikada kolayca aşılarak 500 bin dolara ulaştı.

Battlefield V'in İlk İpuçları

TARIK KAPLAN

-1-



KİŞİSELLEŞTİREBİLDİKLERİMİZDEN MİSİNİZ?

Fragmanın hemen başında gördüğümüz at kafası heykeli, çok şey görüp geçirmiş ayıcık, şişeler ve diğer ıvır zıvırlar aslında tanklarımıza ekleyebileceğimiz aksesuarlar, adeta savaş alanından toplanan ganimetler. Bunları muhtemelen oyunu oynadıkça lootbox mantığıyla kazanacağız ve araçlarımızı istediğimiz gibi süsleyebileceğiz.

-2-



PATLAMA ETKİSİ

Tank gördünüz mü kaçın zira artık patlamaların şok etkisi de var! Yanı başımıza bombalar indiğinde havaya uçacak, yere düşecek, yuvarlanacağız. Yüzümüze, yani ekrana sıçrayan çamur ve kan görüşü engelleyecek. Şarapnel olayına henüz girmemişler neyse ki, zaten hayatta kaldığımız süreler çok uzun olmuyor BF'lerde.

-3-



DUVARLAR DAYANMAZ VURDUĞUMDA

Önceki Battlefield'lardakinden daha detaylı bir yıkım sistemi geliyor. Duvarlar yeterince güçlü bir silahtan çıkan mermilerle delinebilecek gördüğümüz üzere. Ayrıca binalar hasar aldıkları bölgeye göre savrularak yıkılacağından ateş hattından kaçmak daha taktiksel bir topuk kuvveti isteyecek.

-4-



KATANALAR, PROSTETİK KOLLAR VE TEL SARILMIŞ SOPALAR

Artık askerimizi de kişiselleştirebildiğimizi biliyor muydunuz? Anonim askerlerle değil, sırtında katana taşıyan, bir kolu prostetik, alakasız yer ve zamanların üniformalarını giyen askerlerle savaşacağız bundan böyle. Çok oyunculu modda tarihi gerçeklik beklememek lazım artık bu oyunlardan.

-5-



HER YARAMA DERMANSIN SIHHİYE

Battlefield'ın ekip çalışması mantığı her zamankinden daha güçlü olacak gibi görünüyor. Canımız bittiğinde direkt ölmenin dışında yere düşüp yaralı halde ekip arkadaşlarınızdan yardım beklediğiniz anlar da olacak BFV'te. Ekip arkadaşınızın sizi kurtarmak için ille destek olmasına gerek yok. Ama kendi ekibi dışındaki birini kaldırmak gene sadece sıhhiyecilere has bir özellik olarak kalacakmış.

-6-



TUT KOLUMDAN ÇEK GÖTÜR BENİ

Yere düşmüş askerleri sürükleyebileceğiz. Ekip arkadaşlarımızı ateş hattından çıkarıp güvenli bölgeye taşıyabilmek demek bu. Herkes bir gün destek sınıfı olacak demiştik, dinlememiştiniz? Ha bu arada, geri geri sürüklenerek ateş etme kısmı da oyunda bulunacak özelliklerden. Yerde sürünürken 360 derecelik görüş ve hareket kabiliyetimiz de olacak. Özellikle yeni savrulma sistemini de hesaba katarak diyebiliriz ki yerlerde sürünerek epey vakit geçireceğiz.

-7-



KOŞ YOKSA UÇARSIN

Kendinizi henüz yıkılmamış bir evin içinde kapana kısılmış gibi hissettiğiniz kesin olmuştur. Yani... Oyunu kast ediyordum. Neyse, Battlefield V'te böyle bir şey olmayacak çünkü hareket sisteminde yenilikler sayesinde belli objelere doğru koşup bir tuşa basarak ikinci kat penceresinden atlayıp yuvarlanabilir, engelleri çok daha sorunsuz aşabilirsiniz. Parkur ayağınıza geldi kısaca ama patlayabilir de, çok şey yapmayın.

-8-



TAKIL PEŞİME!

Tankın arkasına uçaksavar takıp gezmek? Neden olmasın? Oyun içinde bu demirbaşların yerini değiştirebileceğiz artık, dostumuz arkaya atlayıp biz önümüzü temizlerken gözünü yükseklere dikebilecek. Ha bir de uçakların yere çakıldıktan sonra içinden kurtulmak gibi bir durum olabilir, kesin değil ama. Hava savaşları da oyunun bir parçası gibi hissettirebilir artık.

-9-



ÖNCE DÜMDÜZ ET!

Gördüğümüz bu sahnenin Battlefield IV'ten hatırlayacağımız haritanın tamamını değiştiren büyük çaplı yıkımlardan biri olduğuna inanmak için çok geçerli sebeplerimiz var.

-10-



SONRA YENİDEN KUR

Savunmanız gereken nokta pankeke mi döndü? Ardına saklanacak siper mi bulamıyorsunuz? Endişe etmeyin çünkü hendekçi ayağınıza geldi! BFV'te tüm oyuncular haritada siperler dikebilecek, hendek kazabilecek, dikenli tel çekebilecek, mayın tuzakları kurabilecek... Artık haritayı yıktığımız kadar yaratabileceğiz de ama tabii bunları öyle her istediğimiz yere de yapamayacağız. O teknoloji bir sonraki nesilde olur belki.

PORTAL

TÜR: RYO | **YAPIM:** ZA/UM | **DAĞITIM:** Humble Bundle | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018



Disco Elysium HAKKINDA BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY

ESER GÜVEN

Kısaca
Bildiğimiz tarz RYO'ları unutun, bu oyunun kafası çok başka.

1. KLASİK İLE YENİLİK BİR ARAYA GELİYOR

Disco Elysium'un grafiklerine bakınca klasik izometrik RYO'ların izinden yürüdüğünü görmek açıkça mümkün. Ama kendisi kesinlikle 1990'lardan fırlamış bir oyun gibi olmayacak, tam aksine izometrik RYO türünü daha da ileri nasıl götürebiliriz sorusunun cevabını vermeye hazırlanıyor. Klasiklerden beslenip, yeniliklerle beslenen böyle bir oyun merak edilmez mi?

2. GÜZEL BİR SUÇ DRAMASINI KİM SEVMEZ?

Yolsuzluğun kontrolden çıktığı, faili meçhul cinayetlerin sıradanlaştığı bir kasabada hâlâ daha görevini yapmaya çalışan bir dedektifi oynayacağız Disco Elysium'da. Kapıları tekmelemek, şüphelileri sorguya çekmek serbest. Ama öncesinde hafızamızı geri kazanmamız ve kafamızdaki çığlıkların duyduğumuz seslerin kaynağının ne olduğunu anlamamız lazım.

3. OYUNUN İLERLEYİŞİNE BEYNİMİZ KARAR VERECEK

Sürekli olarak sesler ve içgüdülerle mücadele edeceğimiz Disco Elysium'da görevleri nasıl çözeceğimiz de bizden çok beynimize bağlı. Eğer karşımızdaki adamı sorgulamayı beceremezsek beynimizin otoriter yanı ağırlığını koyacak, baskınlaşmaya başlayacak ve hareketlerimizi yönlendirecek. Beyninizin size "sen nasıl bir adamsın, bir işi de beceremiyorsun" diye fısıldadığını düşünsenize.

4. BİRBİRİNDEN FARKLI MACERALAR

Disco Elysium gerçek anlamda açık uçlu bir oynanış sunacak, yeteneklerimizi ve düşüncelerimizi geliştiriş tarzımız hem soruşturmalarımızda daha önce görmediğimiz yollar açacak, hem de karşımıza yeni diyalog seçenekleri çıkaracak. Dolayısıyla karakter gelişimine bağlı olarak şekillenecek hikâyeye baştan başlayıp farklı yeteneklerle ilerlemeye kalktığımızda tamamen farklı bir deneyimle karşılaşacağız. İyi polis, kötü polis, sert polis, acımasız polis, anlayışlı polis, duygusal polis... Seçenekler çok fazla.

5. TEMEL İÇGÜDÜLER

Oyunun el/göz uyumu, görsel hesaplama, empati, acı eşiği gibi isimler içeren yetenek sistemi son derece orijinal. Düşüncelerimizi biriktirebildiğimiz bir envanterimiz bile var. Oyunda karakterimizin yaşadığı tüm duygular, şüpheler, anılar, düşünceler içgüdüsel olarak tüm diyalogların önemli bir parçası olacak. Kafamızdaki sesler kelimenin tam anlamıyla bizimle konuşacak, bu sesler ve düşüncelerin yönlendirdiği konuşmalarla olayları anlamaya çalışacağız. Aklınıza Hellblade geldiyse doğru düşünüyorsunuz demektir.









GOD of WAR

AYIN EZENİ:
ÖMER AKDAĞ

"Gdifvir ı kdr gzl diyil" falan demeyeceğim merak etmeyin, ben inceleyecek olsam ben de dokuzlu mokuzlu bir puan verirdim herhalde ama "görülmemiş kalitede", "PS4'ün zirvesi" falan... Hadi amaaaaa... Yapmayınnnn... Aha söylüyorum: Diğer PS4'e özel oyunlardan Horizon: Zero Dawn da, Bloodborne da, God of War'dan bir-iki tık ileride!

Her güzel oyunda olur "Yaw niye böyle yapmışlar ki?" dedirten şeyler ama God of War'da kafamı çok kaşıdım.

Bir kere düşman çeşitliliği aşırı az değil mi, bana mı öyle geldi? İşte şu kırmızılı mavili parlayan tipler, uçan elfler, revenant'lar, birkaç bir şey daha. Varyasyonları saymazsak 10 tane falandırlar herhalde. Koca otuz küsür saatlik oyunda insan sıkılıyor aynı tipleri kes kes. Ama hadi sayıyı az tuttun, renklendir bu işi, değil mi? QTE'nin önde gideni bir seriden QTE'leri neden çıkartırsın bre? Kratos tiplemenin kafasını ezerken yuvarlak tuşunu spamlayalım, ola ki beceremezsek de adam kaçsın, çok mu tuhaf istediğim şey? Basıyoruz R3'e 5-10 saniye boyunca Kratos'un aynı adamları aynı şekilde sekseninci kez öldürüşünü izliyoruz. Çeşitlilik zaten yok, bari QTE koyun da biz de işin içine girelim de sıkılmayalım. Hayır, "QTE'yi kaldırıyoruz" diye bir politikaları da yok ki, arada bazı adamlarda çıkıyor. Hepsine koymaya üşenmişler, ben buradan bunu çıkarıyorum.

Ve yalnız Allah'ını seversen Kratos, bu kadarcık mı tanrı buldun koca İskandinavya'da kesecek? Boss dövüşleri müthiş sertti, müthiş gazdı, hiç hakkını yiyemem. Toplamda 3 tane olan boss dövüşlerinden bahsediyorum yani. Arada uydurmatik tanrımsı bir şeyler kestiğimiz de 1-2 dövüş vardı, onlar da fena değildi hadi de yahu bu adam titanları yerden yere vurmuş, dövüşürken şehirler yıkmış, dünyaları parçalamış falan bir adam, öteki oyunların 2 kat uzunluğundaki bir oyunda ötekilerin yarısı kadar bile boss dövüşü yok. Boss dövüşleri en çok gaza geldiğim şeydi oyun çıkmadan önce, beeele kaldım. Sakın troll dövüşleri falan demeyin, hepsi aynı onların da, direkt tembel işi vallahi.

1-2 laf da Sony Türkiye'ye hazırladım. Güzel şeyler yapıyorlar diyoruz, övüyoruz, ediyoruz da dostlar bu çeviri neyin nesi şimdi? Türkçe altyazıları okurken "N'alaka?" olup, cümlenin İngilizcesini düşünüp, sonra "haa, bunu demek istemiş, çevirmen de götünden anlamış da böyle yazmış" sürecini tekrar tekrar yaşamak zorunda mıydınız bana? "Meet me back at the temple"ın "tapınağın arkasında buluşuruz" diye çevrilmeyeceğini bilmeyen çevirmenin orada ne işi var? Hadi işi var, kimse kontrol etmiyor mu, tashihten geçirmiyor mu bu çevirileri? Geldiği gibi yapıştırıyor musunuz? Sony'nin içinden kimse oyun çıkmadan oynamıyor mu? "Bu ne biçim çeviri, alın baştan yapın" demiyor mu? Konuşmalarda çeviri fiyaskosu çok, Atreus'un notlarında daha da çok. Koskoca Sony'nin oyununun Türkçe altyazısının divx çevirilerinden daha iyi olmasını beklersiniz ama ı-ıh. Bak bu ay Detroit oynadım, Türkçesi yüz numara. İsteyince, özenince oluyormuş.

Daha giydirmek istediğim çok şey var. O kadar çeşit çeşit zırhın anca 1-2 tanesinin işe yaraması, o kadar biriken tecrübe puanının da hiçbir zaman işe yaramaması, kısacası gelişim dengesinin tutturulamaması; aşırı şekilli yükleme ekranı yüzünden abartı uzayan yükleme süreleri; "elden gelenin en iyisi" değil de çok fazla devam oyunları odaklı yapılmış olması; oyunu %100 bitirmemi engellediği için özellikle gıcık olduğum bug'lar...

Bir de tamam, tek kamera çekim yapmışsınız oyunu, şekil olmuş, değişiklik olmuş da bir dahakine yapmayın lütfen, olur mu? Sinematiklikten çok şey götürüyor.

Neyse yetsin bu kadar, gideyim Valkür Kraliçesi'nden biraz daha dayak yiyeyim de rahatlayayım, kendime geleyim.

Tamam, hakkı yenmeyecek kadar güzel yanı var... Ama görmezden gelinen de bir sürü kusuru var!



KİMDİR?

Rivialı Geralt

Aslen roman kahramanı olan ama CD Projekt Red sayesinde bilgisayar ve konsol ekranlarımıza da taşınan Geralt'a "tatlı sert" tabirinin çok yakıştığını düşünmüşümdür her zaman. Zira, witcher'ların duygusuz, insanlığını kaybetmiş canavarımsı yaratıklar olarak görüldüğü bu evrende Geralt gayet de insancıl ve çoğu zaman tatlıdır, ama sinirlendiği zaman da kaçacak yer aramak gerekir.

Geralt, küçük yaşta annesi Visenna tarafından witcher'ların Kurt Okulu'na emanet edildi ve orada eğitildi, witcher olması için gereken mutasyonlara maruz kaldı ve "Trial of Grasses" denilen özel sınavdan başarıyla geçti. Hatta birlikte eğitim gördüğü kişiler arasında, hayatta kalan tek kişi oldu (saçının beyaz olmasının, genç yaşta yaşlı muamelesi görmesinin sebebi de geçirdiği çok sayıda mutasyondur). Bu noktada, Geralt'ın hayata oldukça sert bir başlangıç yapmış olduğunu, küçük yaşta zorlu ve ölümcül witcher eğitimine başlayarak çocukluğunu bile yaşayamamış olduğunu söylemek yanlış olmaz.



Geralt'ın, kendisine "ucube" diyen insanlar arasında normal bir hayat yaşaması mümkün değildi, eh zaten mesleği gereği de "normal" bir hayat yaşayamazdı. Canavar avlayacak, lanetleri kaldıracak, evlere musallat olan üç harflileri (!) kovacak ve parasını bu şekilde kazanacaktı. Bir keresinde Temeria Kralı Foltest'in kızı Adda'nın lanetini kaldırarak Temeria kralının güvenini kazanmış ve bu durum hayatını büyük ölçüde kolaylaştırmıştı. Bir witcher'ın hayatı ne kadar kolay olabilirse tabii...

3. oyunda, Geralt'ın manevi kızı olarak gördüğü Cirilla'yı koruma içgüdüsüne tanık olmuştuk. Kadim kanı sebebiyle peşine düşen Vahşi Av'dan devamlı kaçmak zorunda olan Ciri için Geralt'ın yaşadığı endişenin ne kadar içten ve gerçek olduğunu, onu kurtarmak için göze aldıklarını birebir oynayarak görmüştük. Geralt'ın mutasyonlar sebebiyle çocuk sahibi olamadığı malumunuz. Hayatının aşkı diyebileceğimiz Yennefer'le birlikte, Ciri'yi çocukları gibi gördüklerini, Geralt'ın kolay kolay kimseyle kurmayacağı bağı Ciri'yle kurmuş olduğunu söyleyebiliriz. Öyle alenen babalık yapmaz ve Ciri'ye daha çok arkadaş gibi yaklaşır ama bunun gerisinde, onu sürekli güvende tutmaya çalışması ve ona olan koşulsuz sevgisi, Geralt'ın "insani özelliklerini kaybetmiş bir witcher" olmadığının en büyük kanıtıdır. Geralt ayrıca arkadaşlarına da çok önem verir ve onlar için göze almayacağı şey yoktur. Özellikle Dandelion'ı saçma sapan hallerden kurtarışları saymakla bitmez.

Geralt'ın, sevdiklerine olan yaklaşımı dışında, hayvanlara ve yaratıklara olan saygısı da göz ardı edilemeyecek bir özelliğidir. Tehdit oluşturmayan bir yaratığın (nasıl bir yaratık olursa olsun) öldürülmesine karşıdır ve her birine saygı duyar. Blood and Wine eklentisini oynayanlar hatırlayacaktır: Geralt, Toussaint'a gider gitmez, turnuvada zincirlenmiş bir şekilde dövüştürülen bir shaelmaar gördüğünde "İnsanların eğlenmesi için bu günahsız yaratığı mı kullanıyorsunuz?" diyerek lafı sokmuştur. Günümüzdeki boğa güreşi, hayvanat bahçeleri gibi zalimce "eğlencelere" de gayet güzel bir gönderme dir bu.

Küçük yaşta ölümcül witcher eğitimi, bir dolu korkunç yaratık ve lanetle uğraşma, halk tarafından dışlanma, daha neler neler sayılabilir... Tüm bunlara rağmen, Geralt'ın delirmemiş olması (!) veya insanlığını, duygularını kaybetmemiş olması onu gelmiş geçmiş en karizmatik, en güçlü ve saygı duyulası karakterlerden biri yapıyor kesinlikle. Godspeed, Geralt. ■ **İPEK ATAM**

İnsanlar tarafından yaratık gibi görülür ama hayattaki işi onları avlamaktır Geralt'ın.

Bunları bilin!

■ FOBİSİ: PORTAL
Türlü yaratıkla haşır neşir olan Geralt'ın korkuları olmadığını mı düşünüyordunuz? Yanılıyorsunuz, çünkü onun bile bir fobisi var: Portallar. Geralt'ın portallardan nefret etmesinin ve onları mümkün olduğunca kullanmamasının bir sebebi var. Geralt, witcher'lığa adım atışının ilk yıllarında, korkunç bir portal kazasıyla karşılaşmıştı: Portaldan çıkan kişinin yarısı yoktu. Ayrıca portala girip bir daha asla görünmeyenler veya çok alakasız yerlerde ortaya çıkanlar gibi, birçok portal kazası duymuştu. Eh, portal fobisi geliştirmek için oldukça yeterli sebepler bana kalırsa.

■ SALLAMADIĞI HAKARET: UCUBE
Geralt, kendisine "ucube" diyenleri hiçbir şekilde sallamaz. Hatta insanlar tarafından aşağılanan elfler ve cücelerle sohbet ederken, onların "ben zavallı bir elfim/cüceyim" tarzındaki yakarışlarına "ona bakarsan ben de bir ucubeyim" diyecek kadar rahat bir adamdır.

■ ZAAFI: KIZIL SAÇ
Geralt'ın kızıl saçlı kadınlara ve sahirelere zaafı vardır. Burada Triss Merigold diyor ve susuyorum.

■ HAYVANININ İSMİ: ROACH
Geralt aygırdan ziyade kısrak tercih eder ve bütün atlarının ismi Roach'tur. Her ata farklı isim düşünmekle uğraşmak istememesinin yanında, "Roach" ismi ilk kez Dandelion'ın tavsiyesiyle ortaya çıkmış ve Geralt da bu tavsiyeye "Neden olmasın?" demiştir.



Bilgisayar Oyunlarına Akademik Bir Bakış

Steve Russell, 1962 yılında, birçokları tarafından dünyanın ilk bilgisayar oyunu olarak görülen *SpaceWar*'u kodlarken, bilgisayar oyunlarının milyar dolarlık bir sektör oluşturacağını muhtemelen tahmin bile edemezdi. Şu anda basit bir oyun geliştirme motoruyla bile grafik ve içerik olarak kıyaslanmayacak kadar iyi versiyonunu birkaç dakika içerisinde tasarlayabiliyoruz. Elbette aradan geçen yarım asırdan fazla zamanda birçok teknolojik dönüm noktası yaşadık. Yine 50 yıl sonrasını hayal ettiğimizde, Steven Spielberg'in son gözbebeği olan Ready Player One filmindeki bir dünyaya çok da uzak sayılmayız. Tüm bu gelişmeler yaşanırken bilim dünyası da elbette boş durmadı; oyunlarla ilgili binlerce makale yazıldı, bilimsel araştırma yapıldı. Yazılımla ilgili teknolojiler, yapay zekâ, kişisel gelişim ve simülasyon kavramları modern bilimin gündeminde sürekli olarak yer aldılar. İşin güzel tarafı, bu bilimsel araştırmalar yapılırken biliminsanları da oyunlara bir şekilde müdahil oldular. Kimileri yeni nesil oyun yazılımları üzerinde çalıştı, kimileri de sadece oyun oynayarak ve gözlemleyerek işin bir parçasıydı. Doğrular toplanarak, yanlışlar çıkartılarak ilerlemek bilimin temel hedefidir. Oyunlarla ilgili kümülatif anlamda tüm bilimsel gerçeklerle yüzleşmek için hazır olmalıyız.

Bu aşamada oyun sektörüne özel olarak geliştirilen ve uygulanan bazı araştırmaların sonuçlarından bahsetmem gerekiyor. İlk olarak son yıllarda akademik veritabanlarında yer alan bilgisayar oyunlarına yönelik bilimsel araştırma makalelerinin hızla arttığını, hatta bazı yeni dergilerin sadece bu alanda yazılan çalışmaları yayınladığını örnek olarak gösterebilirim. Kuşkusuz, bilgisayar oyunları derken, bu kavramın içerisinde tüm oyun sektörünü ve konsol oyunlarını da dâhil edecek şekilde ilerleyeceğimi hatırlatmamda fayda var. Genelde çıkardığı A sınıfı dergileriyle tanınan bir yayınevi olan Elsevier'in Computers & Education (Bilgisayarlar ve Eğitim) adlı dergisi bu tip konulara ağırlık veren bir içerik sunuyor. Dergi aynı zamanda bilimsel dünyanın tepe noktası kabul edilen Social Sciences Citation Index (SSCI - Sosyal Bilimler Atıf İndeksi) üzerine kayıtlı olan ve bu veritabanından ulaşılabilen bir yayın. SSCI üzerinden yayın yapmak Türkiye şartlarında oldukça zor. Zorlu bir süreçten geçerek yayın yapmayı başaran akademisyenlerin de hayatı bir anda olumlu anlamda değişebiliyor. Böyle önemli bir veritabanında oyun dünyası üzerine yazılan birçok bilimsel makalenin yer alması, bu sektörün ne kadar hayatımıza entegre olduğunu ve incelenmesi gerektiğini de ortaya koyan bir kanıt olarak düşünülebilir.

Yine önemli bir akademik veritabanı olan Sage'in SSC indeksinde taranan dergisi Games and Culture (Oyun ve Kültür) son dönemlerde bir hayli ilginç makalelere yer veriyor. Oyunların toplum ve insanlar üzerindeki etkisi, sektörün geleceği, yeni teknolojilerin entegrasyonu gibi birçok alanda yapılan çalışmaları anlatan makaleler mevcut. Oyunların bilimsel olarak analiz edilmesinde çoklu disiplin bir yaklaşım kullanılmak zorunda. Çünkü antropoloji, politik bilimler, hukuk, coğrafya, insan bilimleri, felsefe, dil bilimi ve tarih gibi sayısız alan doğrudan oyunlarla ilgili olarak inceleniyor. Hangi tür oyunların hangi ülkelerde tercih edildiği, fiziksel ve psikolojik etkileri incelenirken bu bilimlerin birçoğunu aynı anda kullanmak gerekiyor.

Örneğin Coavoux ve arkadaşlarının 2016 yılında yaptığı bir araştırmada, 2001-2014 yılları arasında oyun dergilerinde yer alan bilimsel makalelere en fazla konu olan oyunlar incelemiş ve ilk sırada *World of Warcraft* oyunu çıkmış. *WoW*'u *Everquest* ve *The Sims* takip ediyor. *GTA*'ysa dördüncü sırada. Yine dikkat çekici bir detay ise; DVO türü en çok "sosyal etkileşim ve online ilişkiler" üzerine yapılan araştırmalara konu olmuş. Macera (adventure) oyunlarıysa hikâye sunumu ve cinsiyet araştırmaları üzerine yazılan çalışmalar için baz alınmış. Yazarlar bir noktaya daha dikkat çekmişler. Oyun dergilerinde yayınlanan makalelerin yazarlarının orijin ülkelerine baktıklarında %45 oranıyla Avrupa'nın bu alanda birinci olduğunu fark etmişler. Amerikalılarsa %19'la ikinci sırada. Diğer bir deyişle, oyun sektörü ne kadar Amerika merkezli bilinse ve gözükse de, şu anda ilgili alanda yapılan araştırmalara Avrupalı biliminsanları öncülük ediyor.





Boyle ve çalışma arkadaşlarının 2016 yılında yaptıkları başka bir araştırmadaysa oyun türlerine göre insanların kazandıkları bazı yetenekler incelenmiş ve farklı bir bakış açısı ortaya konulmuş. Boyle, 512 akademik makale içerisinde değerlendirme notu 10 üzerinden 9 veya daha yukarı olan makaleleri seçip (143 adet) bunlar üzerinde çok kapsamlı bir değerlendirme yapmış. Analiz edilen ilk konu oyuncuların "bilgi artışı" sağlayıp sağlamadıkları olarak seçilmiş. Yapılan araştırmaların ortak sonuçlarına göre düzenli bilgisayar oyunu oynayanların, kontrol grubu tabir edilen diğer kişilere oranla genel bilgi düzeylerinin belirgin bir şekilde daha yüksek olduğu ortaya konulmuş. Simülasyon ve yönetim/politika içeren oyunları takip eden kişilerin, akademik anlamda politika/yönetim/siyaset bilimi dersi almış kadar etkili karar verebildikleri gözlemlenmiş. Asıl çarpıcı sonuçsa, anadili İngilizce olmayan oyuncuların yabancı dilde dinleme, okuma ve yazma kabiliyetlerinde çok yüksek sonuçlar aldıkları ve ortalamayı geçtikleri tespit edilmiş. Ek bulgulardaysa *SimCity 4*'ün şehir planlamacılığı, *Civilization 3*'ün tarih alanlarında oyunculara detaylı bilgi verdiği ve onları bu alanlarda eğittiğine yer verilmiş. "Davranışsal Çıktılar" açısındansa bilgisayar oyunlarının kişilerin çoklu iş yapma (multitasking) konusunda daha yetenekli olmalarını sağlamaya yönelik bir altyapı oluşturduğunu ortaya koymuş. Bu çerçevede 21. yüzyılda kitaplar, yayınlar, filmler, sanat eserleri gibi birçok unsurun yanı sıra bilgisayar oyunlarının da kişisel gelişimin önemli bir parçası olduğunu, yetenek ve davranış değişimi üzerinde büyük etkisi olduğunu vurgulayarak makaleyi sonuçlandırmışlar.

Özetle, oyunların insanlar üzerindeki son derece olumlu etkilerini kanıtlayan araştırmalar giderek artıyor. Az önce verdiğim makale örnekleri bunlardan sadece bazıları; Google Scholar (Google Akademik yayın araştırma motoru) üzerinden yapılan araştırmada 55.000'in üzerinde konuyla ilgili yayın yer alıyor. Bu arada, tüm akademik makale/kitap taramalarınızda Google Scholar sayfasını kullanabileceğinizi de ek not olarak ileteyim.

Problem çözmek, baskı altında karar alabilmek, hızlı davranmak ve sonuca ulaşmak... Tüm bilgisayar oyunlarının temelde bize kazandırtabileceği yetenekleri bu şekilde özetleyebilirim. Oyunları keyifli zaman geçirmek, stres atmak, kişisel gelişim sağlamak veya yabancı dil öğrenmek gibi birçok sebeple oynuyor olabiliriz. Bilinçli bir tercih olsun veya olmasın, her oyunun bize sağladığı bir katkı mutlaka olacaktır. Elbet her oyun türü kişiye farklı özellikler veya yetenekler katabilir; ancak hepsinin birleştiği ortak noktada problem çözme teknikleri yer almaktadır. Kilitli kaldığınız bir odadan kaçmanız gerektiğinde, kaynakları tükenmiş ve güçsüz ordunuzla büyük bir savaşa girerken veya üzerinize akın akın gelen düşmanları vurmaya çalışırken de temel amacımız hep aynıdır: "Mevcut problemi çözmek ve hayatta kalmak". Örneğin, *StarCraft*'ta her ne kadar tüm taktikler taş-kâğıt-makas mekanikleri üzerinden işlese de, iyi bir oyuncu saldırı veya savunma için onlarca farklı taktiği bir arada kullanabilir. Bir sonraki multiplayer maçında hangi planı uygulayacağımızı düşünmek, beklenmeyen bir hamleyle karşılaşmak bize eşsiz bir "stratejik planlama ve kriz yönetimi" becerisi kazandırabilir. Bu yazıyı hazırlarken Turner ve arkadaşlarının 2018 yılında yaptıkları bilimsel araştırması çok ses getirecek bir şekilde akademik veritabanlarına yüklendi. Çalışma, çevrimiçi oyunların Amerika'daki lisans öğrencilerinin akademik başarıları üzerindeki etkisini kapsamlı bir şekilde inceliyor. Ayrıca makalenin sonucunda olumlu etkisi de bilimsel olarak kanıtlanıyor, hatta öğrencilerin 'ilk kariyer' adı verilen işe başlangıç dönemleri için önemli yetenekleri oyunlar sayesinde kazanabildiğini ortaya konuluyor. Oldukça çarpıcı bir tespit.

Bu tip çalışmalar gelecek yazılarımın temelini teşkil eden kaynaklar olacak. Dünyadaki bilimsel gelişmeleri takip ederken, oyun sektörünün hem aydınlık, hem de karanlık taraflarına da değineceğim ve size yeni bir bakış açısı sunmaya çalışacağım. Özellikle yeni teknolojilerle oyunların entegrasyonu konusu üzerinde çok duracağız. İster iyi bir oyuncu, ister oyun geliştiricisi, isterseniz de sade bir okuyucu olun hiç fark etmez; bu köşede mutlaka size hitap eden bilgiler bulacaksınız. Şimdilik bu kadar bilim yeter, hemen tüm bu konuları bir kenara bırakın ve sırf epik hikâyesi için *God of War*'a başlayın. Gelecek ay görüşmek üzere...

Doç. Dr. Erkut Altındağ

Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:

Boyle, E. A., Hainey, T., Connolly, T. M., Gray, G., Earp, J., Ott, M., ... & Pereira, J. (2016). An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games. Computers & Education, 94, 178-192.

Coavoux, S., Boutet, M., & Zabban, V. (2016). What We Know About Games: A Scientometric Approach to Game Studies in the 2000s. Games and Culture, 1555412016676661.

Turner, P. E., Johnston, E., Kebritchi, M., Evans, S., & Heflich, D. A. (2018). Influence of online computer games on the academic achievement of nontraditional undergraduate students. Cogent Education, 5(1), 1437671.

Olmasa da olur | Gelse de oynasak! | Ölüyoruz reis!

Dünyanın Sonu Senaryolarını Sevmeyenimiz var mı?



TARIK KAPLAN

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

En Güzel Yağmacımızın Evrimi Tamamlanıyor

Crystal Dynamics tarafından başlatılan yeni *Tomb Raider* serisi artık zihinlerimizde "gerçek Lara" olarak yer etmeye başlayacak kadar yıllandı. Dile kolay 5 yıl geçti seri yeniden başlatıldığından beri. Ve şimdi, üçlemenin son halkası, Lara Croft'ı yıllardır tanıyıp bildiğimiz has haline getirecek olaylar dizisinin final etabındayız sonunda. Ama bu kez direksiyonda ilk iki oyunda olduğu gibi Crystal Dynamics değil, Eidos Montreal var.





Artık boyundan büyük işlere kalkışmak yerine işlerin boyutunu kendini aşacak kadar büyütecek Lara.

Trinity'nin dışında bir de kıyameti durdurmak gibi ufak bir yan görevi var başı beladan, üstü çamurdan kurtulamayan Lara'mızın. Telaş yok, 2012'de dünya sona erecek zırvalığından bahsetmiyoruz (diye umuyorum en azından). Maya demek yağmur ormanları demek biliyorsunuz, Orta Amerika'nın geçit vermez coğrafyasına gene güvenilir okumuz ve tırmanma baltalarımızla dalacak, bir yandan Trinity'nin ajanlarıyla uğraşırken büyük ihtimalle oyunun son bölümlerinde ölümsüz Maya savaşçıları göreceğiz. Sonuçta son bölümde ölümsüz bir orduyla kapışılmayan tapınak yağmalama oyununa halk henüz hazır değil (ve asla olmayacak)!

Shadow of the Tomb Raider'ın oynayışıysa ilk iki oyunun bir adım daha üzerine çıkacak (diyor yapımcılar). Bu kez yağmur ormanının avantajını kullanacak olan Lara ilk oyundaki gibi korku içinde değil; aksine, korkuyu salan kendisi. Öyle ki oyunda tuzaklar kurabilecek, peşimizdeki düşmanları gizlice bir bir avlayarak korkutabilecek, yeterince korkuttuğumuz düşmanların pes edip feryat figan kaçmalarını sağlayabileceğiz. Bu kaçırma operasyonu çerçevesinde rakiplerimize belli oranda işkence bile edebileceğimiz söyleniyor ama bunun ne kadar somut algılanması gerektiğiyle ilgili şüphelerim var. Çok da ileri gitmesini beklemeyelim yani.

Tüm bu süreçte gerçek bir avcıya evrilmesini göreceğiz sevgili Lara'nın. Artık aile ismini temizlemek, kendini kanıtlamak gibi çabaları geride bırakmış, kendi yoluna çıkmış bir tapınak yağmalayıcısını yöneteceğiz ve hata yapması da kaçınılmaz tabii. Bu hatalardan biri de, Trinity'den önce ulaşmaya çalıştığı eski bir yadigâr vasıtasıyla Maya'ların öngördüğü bir kıyamet senaryosunu başlatmak oluyor (ups). Kısaca bu kez hem Trinity'nin, hem de Lara'nın kendi pisliğini temizlemek durumundayız yoksa güneşe sonsuza dek elveda diyeceğiz.

Tomb Raider'ın evrimini tamamlayacak olan bu son oyun Lara'nın şüphesiz en büyük mücadelesi olacak ama asıl mücadele Eidos Montreal'in ilk iki oyunun çektiği seviyeyi daha da yükseltip yükseltemeyeceği. Yeni gizlilik elementleri falan iyi hoş ama Lara'nın kıl payı kurtulduğu aksiyon sahneleri ikinci oyunda bile ilkindeki etkileyiciliği biraz yitirmiş, sıradanlaşmıştı; eğer mekanikler de evrimleşmeyi başaramaz, hikâye örgüsü aynı uzunluktaki giriş - gelişme - sonuç bölümleriyle ilerlerse aynı oyunu üçüncü kez oynuyor hissi yaşatabilir. Yarı-açık dünya sisteminin de devam edeceğini düşünüyorum şimdilik. Ha bir de önceki oyunlarda olduğu gibi Xbox anlaşması yok, üç platforma da aynı anda çıkacak oyun.

Bu arada, bu yeni serinin neden üçleme olduğunu biliyor musunuz? Grafik departmanı olası bir dördüncü oyunda Lara'nın suratını şu an olduğundan daha da kirli yapmanın imkânsız olduğunu söylemiş de ondan.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Eidos Montreal | **DAĞITIM:** Square Enix | **PLATFORM:** Win, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 14 Eylül 2018





RED DEAD REDEMPTION 2

Önceki nesil konsollara çıkmış en güzel oyunlardan biriydi *Red Dead Redemption*. Aksiyon oyunlarında çok fazla kullanılmamış western temasını, açık dünyaya yerleştirdiği etkileyici karakterler ve yapılacak bir sürü etkinlikle zengin içeriği canlı bir atmosfer eşliğinde sunmayı başarmıştı *RDR* 2010 yılında. RDR 2'yse bir ön bölüm. Ana öyküde sene 1899, Kuzey Amerika'da Vahşi Batı döneminin sonları. Sonu kötü biten, canlarını zor kurtardıkları bir banka soygunu sonrası, hayatlarını sürdürmek isteyen kanun kaçağı Arthur Morgan ve Van der Linde çetesi başrolde. Acımasız silahşor Arthur Morgan'ı yönetiyoruz. İlk oyunun başkahramanı John Marston da, 12 yıl önceki haliyle görünecek ve senaryoda yer tutan yan karakterlerden biri olacak son gösterilen oyun tanıtım videosuna göre. Kapıları çift kanatlı kasaba barları, uçsuz bucaksız ovalarda koşturan vahşi atlar, kovboy filmlerinden hatırladığımız süperpoze tüfekli şiddet, Amerikan yerlileri, askerler; hepsi yeni nesle yakışan grafikler ve Rockstar yapımlarından alıştığımız başarılı seslendirmeler eşliğinde sunuluyor. Geniş açık dünyası, dolu dolu içeriği, ter, barut ve çıkar çatışması kokan atmosferiyle RDR 2 dört nala geliyor, Vahşi Batı'nın son atılarının çıkardığı toz bulutunun ardından bize el ve şapka sallıyor sevgili western seven oyungezer dostlar. Ekim ayının son haftasını beklerken Sarp arkadaşımızdan bir notu da iletmiş olayım: *GTA Online* oynuyorsanız, "Treasure Hunt" etkinliğini tamamlayıp kazanacağınız özel silahı RDR 2'de kullanabilirsiniz. **NOYAN**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Rockstar Studios | **DAĞITIM:** Rockstar Games | **PLATFORM:** PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 26 Ekim 2018



DARKSIDERS 3

2012 yılında THQ'nun batışı duyulduğunda en çok canımı yakan gerçek *Darksiders 3*'ün çıkışının en iyi ihtimalle uzun sürecek, en kötü ihtimalle bitmeyecek olmasıydı. *Darksiders* markası havada kalmamış olsa bile yapımcı firma Vigil Games'in bir türlü alıcı bulamaması, yapımcı ekip değişikliklerine sıcak bakmayan şahsıma sinir bozukluğu vermişti. Neyse ki Vigil'in küllerinden doğan Gunfire Games'le *Darksiders*'ın yeni sahibi Nordic Games bir noktada buluştu ve *Darksiders 3*, kayıpların bir kısmını telafi ederek duyurulabildi.

Telafi edilemeyen bir kayıp var lakin; Vigil'in kurucularından olan ve doksanlı yılların en ünlü çizgi roman çizerlerinden biri olarak bilinen Joe Madureira, ana karakterimiz Fury'nin tasarımını yapıp kendi projesi Battlechasers'a geri dönmüş. *Darksiders* serisinin görsel tarzından büyük ölçüde sorumlu olan Joe Mad'in eksikliği elbette hissedilecek lakin değişmek serinin mirası bir yerde ve üçüncü oyun da bu mirası devam ettiriyor.

Tempo olarak ilk ve ikinci arasında bir ayarda olan üçüncü oyun, artık *GoW*'un bile kurtulduğu zincirli dövüşleri geri getiriyor gündemimize. Gördüğümüz dövüşlerdeki ağır ve temkinli tarza bakınca biraz *Souls* serisinden ilham almış gibi görünüyor. Benzer şekilde *Souls* serisindeki bütünleşik dünya tasarımına da öykünmüş Gunfire çalışanları. Oyunun tek parça dünyasındaki bulmacalar ve düşmanların tamamen bulundukları yerlere doğal ve alakalı durmalarına uğraşılıyormuş. Hedefleri daha "bağlama oturan" ve tek parça olduğu için geçtiğimiz ve geleceğimiz mekânlara dair oyuncuya görsel ipuçları veren bir dünya yaratmak olmuş. Bu noktada, oyunda yok etmeye çalışacağımız ve Yedi Ölümcül Günah'ın vücut bulmuş halleri olan yaratıkların her birinin, artık Unreal Engine kullanan oyunun dünyasında mesken tuttukları bölgelere kimliklerini aşılamaları da söz konusu.

War'un ilk oyunda kıyamet başlatışı ile Charred Council tarafından görevlendirilmesi arasındaki zaman diliminde geçecek olan oyunun, öncüllerinin her biri kendi içinde çok büyük olaylar etrafına dönen hikâyeleri karşısında kendini umursatmak için ne gibi senaryo kartları kullanacağıysa henüz meçhul. **ONUR**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Gunfire Games | **DAĞITIM:** THQ Nordic | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018

İNCELEME





İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
AirMech Strike	5	-
Attack on Titan 2	7	78
Candleman: The Complete Journey	8+	76
Crazy Dreamz' Best Of	4	-
Demolish & Build 2018	7	-
Drink Pro Tycoon	5+	-
Extinction	3	51
Farm Manager 2018	8+	-
Full Metal Furies	8	85
God of War	9+	94
Healer's Quest	7	-
Her Majesty's Spiffing (GKN)	7	60
Injustice 2 - Legendary Edition	8	88
Inked	7	68
Jalopy	5	-
Marie's Room	6	-
Minit	8+	79
Ni no Kuni II: Revenant Kingdom	7	81
Northgard	6	81
PC Building Simulator (EE)	-	-
Q.U.B.E. 2	6	77
The Adventure Pals	5+	78
The Council - Ep.1	7+	73

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.

İNCELEMELERDE BU AY



VİDEOSU OGZ KANALINDA

Garip ama Oyungezer editörleri de bazen yazmakla kalmayıp konuşmaya başlıyor! İşte o kutlu anlarda, inceleme sayfalarında yukarıdaki ikon beliriyor.

YouTube /oyungezer

NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

10 Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.

9 Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.

8 Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.

7 İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.

6 Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.

5 Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.

4 Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.

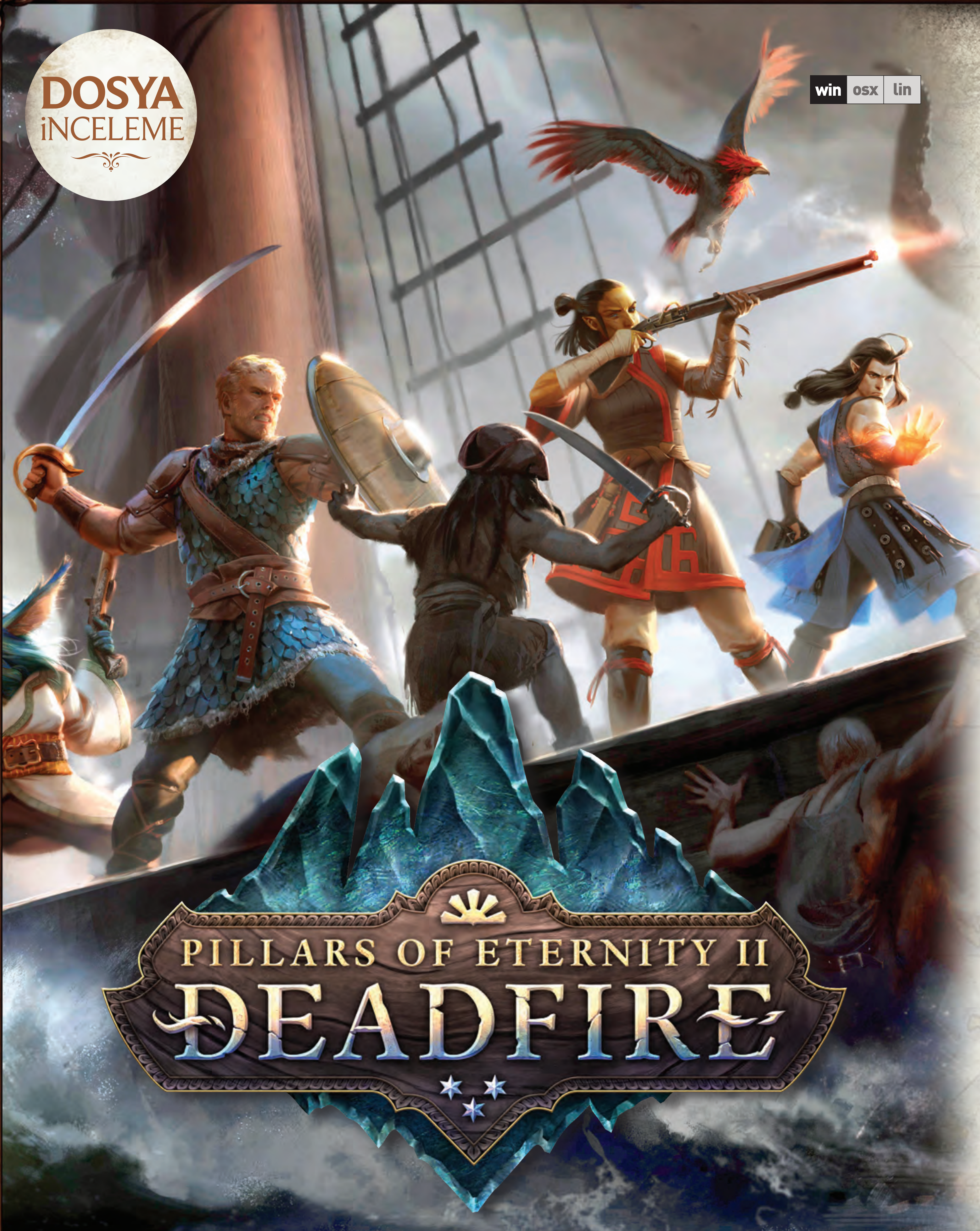
3 Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.

2 Berbat bir oyun.

1 Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

DOSYA
İNCELEME

win osx lin



BERATH'IN ÇARKI BİR KEZ DAHA DÖNDÜ VE BİZE BALDUR'S GATE II'Yİ TEKRAR BAHŞETTİ

YAZI CAN ARABACI

Gözlerini açtığında vücudunun bulanık olduğunu görüyorsun. Aynı anıların gibi fiziksel formun da kavrayışının sınırlarında dans ederek şekilden şekle giriyor.

Anılarını izle. Daha önce burada bulundun.

Ses seni kendine getiriyor. Bedeninin hatları biraz daha keskinleşiyor sanki. Etrafına bakıp, ışıldayan gizemli mor yolda yürümeye başlıyorsun.

Perdenin arkasını gördün. Artık bir Gözcü'sün ve yoluna bir Gözcü olarak devam edeceksin

Biraz önce sona ermiş hayatının anıları üzerine akın etmeye başlıyor bir anda.

…yıkılmış ve lanetlenmiş bir kale…
Tanrı dediğin nedir ki? Daha yüce bir güç? İyi hareketlerin ödüllendiricisi ve habis olanların cezalandırıcısı…

Tanrılar gerçek değil…

…Peki bunların kavrayışının çok ötesinde olduğunu durup düşündün mü?

Kendini anıların akıntısına karşı sabitleyip dengeni bulduktan sonra yürümeye devam ediyorsun.

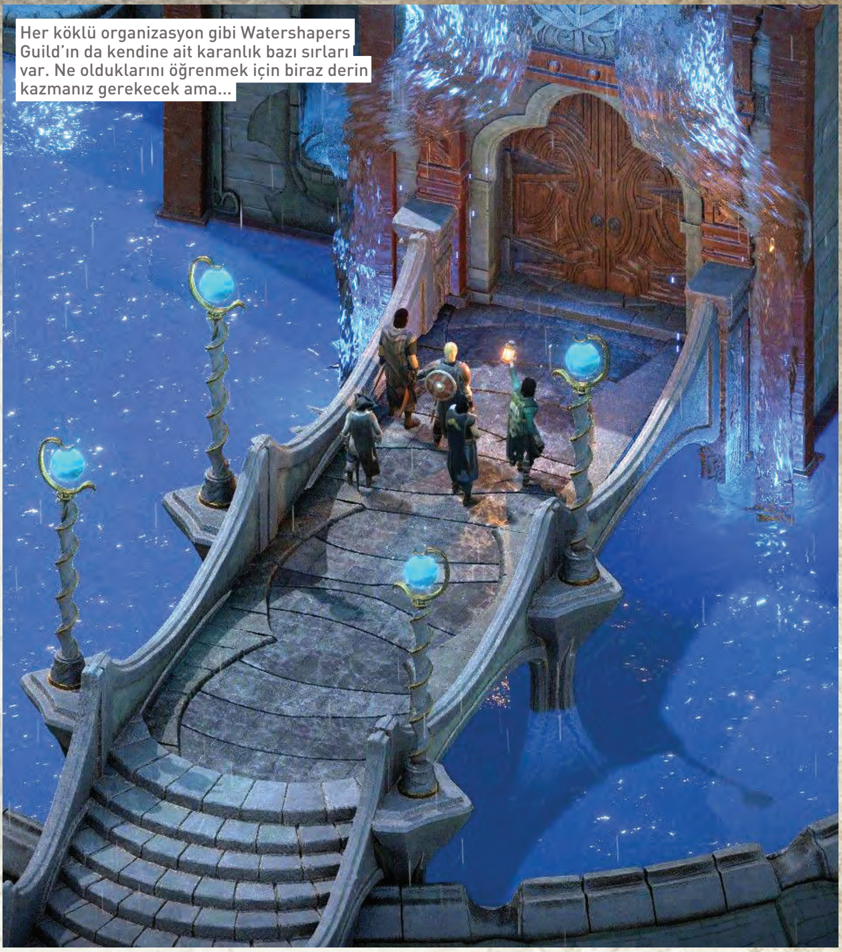
Dünyanın gerçeği görmesine izin ver. Bırak ne yapılacağına onlar karar versin…

Hem ömürlerce sürmüş hem de bir çırpıda bitmiş gibi hissettiren yolun sonuna geliyorsun. Önünde kocaman bir adra sütunu ışıldıyor ve uzaktan gelen çanların berrak sesini duymaya başlıyorsun. Sonra seni ölümle yaşam arasından çekip kopartan, kanını donduracak kadar yumuşak fısıltıyı duyuyorsun:

"Çark bir kez daha döndü Gözcü. Gel…"

Daha cevap dahi veremeden kendini Soluk Şövalye'nin karşısında buluyorsun. Üzerine büyük geliyormuş gibi gözüken, aşınmış siyah zırhıyla önündeki masada oturuyor; hemen arkasındaysa sana bakıp sırıtan bir cüce ketum bir şekilde dikiliyor. Masanın üzerinde senin yazgını anlatan kartlar açık. Soluk Şövalye'nin çukurlarının içine gömülmüş kara gözleri ruhunu delip geçermiş gibi seni süzüyor.

"Otur lütfen. Bir keresinde tanrıların yardımını istemiştin, şimdiyse biz seninkini istiyoruz."



Her köklü organizasyon gibi Watershapers Guild'ın da kendine ait karanlık bazı sırları var. Ne olduklarını öğrenmek için biraz derin kazmanız gerekecek ama...

Geçtiğimiz ayki tarihi değiştiren oyunlar dosya konusunda *Baldur's Gate*'in nasıl bilgisayar RYO'larının kaderini değiştirdiğini ve altın bir çağı başlattığını yazmıştım. 90'lı yılların sonlarına denk gelen o altın çağa damgasını vuran oyunların hükmü çok da uzun soluklu olamamıştı ne yazık ki. Bir süre coşkuyla hüküm süren izometrik RYO'lar yıllar geçtikçe ve teknoloji geliştikçe üç boyutlu grafiklerin, aksiyona dayalı oynanışların kuşatmasıyla yüzleşmek durumunda kaldı. Cesurca göğüs gerdiler germesine ama el çizimi arkaplanlar da bir yere kadar ayakta tutabiliyor kaleyi.

Sadece 10 yıl içinde ortam *Skyrim*'lere, *Fallout 3*'lere, *Dragon Age*'lere kalmıştı hep... Ta ki 2015 yılında *Baldur's Gate*'in küllerinden doğan *Pillars of Eternity*'e kadar. O gün oyun sektörü anladı ki bir yerde hâlâ izometrik RYO açlığı çeken bir kitle var. Bugün *Pillars*'ın açtığı o yoldan niceleri ilerlemeye devam ediyor: *Divinity: Original Sin 1-2, Torment: Tides of Numenera, Tyranny*... ve tabii *Pillars of Eternity II*.

İlk *Pillars of Eternity* bizi Dyrwood'un savaşla yoğrulmuş topraklarına bırakmıştı. Buram buram *Baldur's Gate* ve klasik fantezi kokan topraklarda ruhu olmadan doğan bebeklerin problemini çözmekle kalmamış, tanrıların binlerce yıldır gizlemek için büyük çaba gösterdikleri kadim bir sırrı da ortaya çıkartmıştık. Ancak Caed Nua'daki kıyak emeklilik hayalleri bir kez daha tanrıların sizin dışınızda gelişen planlarıyla sekteye uğruyor. Dyrwood'da izi kalmış savaşlardan birinin bizzat mimarı olan yeniden doğuş, ışık ve hasat tanrısı Eothas'ın dönüşüyle bir kez daha göreve... koşamıyoruz, zira Eothas'ın yeniden doğmaya karar verdiği yer tam olarak bizim Caed Nua kalesinin altındaki devasa adra heykeli. Bunu yaparken bir bîawac fırtınası gibi civardaki herkesin ruhunu çektiğinden oyuna hem kalemizi hem de ruhumuzu kaybetmiş bir şekilde başlıyoruz. Başka tanrıların da araya girmesiyle ruhumuzdan alıkoyduğu bir parçayla Deadfire Takımadaları'na doğru yürüyüşe geçmiş Eothas'ın arkasından "bilinen dünyanın sonuna" yelken açıyoruz böylece.

CAED NUA'YA HOŞÇA KAL DEYİN. YENİ ÜSSÜMÜZ AYAĞIMIZI YERDEN KESEN VE BİRAZ DA RUTUBET YAPAN CİNSTEN.

20'LİK ZAR OYUNUN KUTU FİYATINA DÂHİL Mİ?

Deadfire görsel anlamda ilk oyuna göre bir hayli mesafe kat etmiş olsa da, Obsidian'ın bu görselliğe değil de hâlâ hayal gücüne çağrı yaptığını gördüğüme sevindim doğrusu. Karakter yaratma ekranından itibaren her şeyin ne kadar daha alımlı ve güzel gözüktüğü aşikâr; karakterin modelleri, boş boş dururken yaptıkları animasyonlar falan hep şahane. Edér siz sağa sola bakınırken piposunu yakıp tüttürmeye başlıyor, Aloth büyü kitabını açıp büyülerini gözden geçiriyor, Xoti fenerini kaldırıp sallarken fenerin içindeki ışık renk değiştiriyor, Tekēhu sudan balıklar yaratıp onlarla oynuyor... Buna gayet dinamik ve hareketli fakat kalitesinden ödün vermeyen statik çizimden arkaplanları da ekleyince gerçekten ilk *Pillars*'a geri dönmek istemeyeceğiniz kadar güzel bir görsellik karşılıyor sizi. Ancak bir yandan da oyunun resimli "hikâye" anlarının sayısı muazzam derecede artmış. Kimisi bunu olumlu bir gelişme olarak algılamayabilir fakat ben kesinlikle daha bir *"masaüstü FRP"* havası verdiğini düşündüğümden bu seçime bayıldım. Önünüzdeki sahneyi tasvir eden iyi yazılmış cümlelerin ardında göremediğiniz bir Dungeon Master duruyormuş da, size yaptığınız şeylerin sonucunu anlatıyormuş gibi hissediyorsunuz bu anlarda. Üstelik ilk oyundakinden daha başarılı ve interaktif kullanılmışlar; hazırlıksız düşman gruplarına gizlice yaklaşmaktan tutun da fırtınada üzerinize gelen dev dalgaları mevcut büyüleriniz arasından seçtiğiniz birisiyle kırıp geminin alabora tehlikesini engellemeye kadar tonla şey yapıyorsunuz bu ekranlarda.

Bu hikâye ekranlarına ek olarak bir de Obsidian'ın ilk başta *Neverwinter Nights 2*'nin *Storm of Zehir* eklentisinde denediği, aslında fikir olarak başarılı lakin uygulama olarak çuvallamış bir harita keşfi sistemi eklemişler. Bu sistem beni başta biraz endişelendirdiyse de gemiyle keşif için gayet uygun bir sistem olduğunu kısa sürede kanıtladı. Adalara çıktığınızdaysa zaten hayal gücünüzü okşayan hikâye ekranlarına ya da asıl izometrik oynanışa geçtiğinden tam kararında kullanıldığını hissettirdi bana.

İlk oyundan farklı olarak dikkatimi çeken bir diğer detaysa görevlerin çok katmanlı bir şekilde işlenmesi oldu. Hani "seçim" diye size görevin sonunda "a mı yoksa b mi?" diye sorup bırakmak yerine görevin başında ne tarz bir yaklaşım izleyeceğinize bağlı olarak çeşitli seçimlerle dallanıp budaklanmaya başlayan türden seçimlerden bahsediyorum. Daha başlarda sizden Fort Deadlight adındaki bir korsan limanına gidip geminize saldıran korsan Benweth'in icabına bakmanızı söylüyorlar mesela. Bu noktada benim görebildiğim başlıca üç seçenek var: Geminizin toplarına güvenip ateş ve barut modunda direkt kaleye saldırabilirsiniz, muhtemelen geminiz henüz çok sağlam olmadığı için başarısız olursunuz ama en azından seçeneğinizin olduğunu bilmek güzel. Bir diğer alternatif olarak gecenin çökmesini bekleyip kalenin kör noktalarından birinden gizlice içeri sızabilirsiniz. Son seçenekse bir **Príncipi sen Patrena** gemisine saldırıp geminin bayrağını çalmak ve kendinizi Príncipi gemisi gibi göstererek elinizi kolunuzu sallayarak limana demir atmak. Gemi savaşıyla uğraşmak istemezseniz bayrağı Nekataka'daki kara marketten temin edebileceğinizin tüyosunu da vereyim bir yandan.

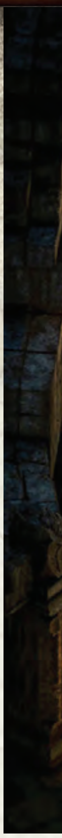
Bu başlıca üç yöntemin sadece kaleye sızmak için olduğunun altını çizeyim tekrardan. Bir kez içeri girdikten sonra yapabilecekleriniz daha da dallanıp budaklanıyor zira. Benweth'in yanına ulaşmak için kullanabileceğiniz o kadar farklı yöntemler var ki. Dayanıklılığınıza güveniyorsanız köşede kendi hallerinde içki içme yarışı yapan korsanlarla yarışıp kazandığınızda oluşacak şamatadan yararlanarak gizlice girmenizin yasak olduğu bölgelere girebilirsiniz, Benweth'in arasının bozuk olduğu korsanlara yardım edip gemisi Drake'i çalıp sonra hışımla gemisinin peşine tek başına düşen Benweth'i haklayabilirsiniz... Ama benim favorim biraz daha "kurnazca" bir plandan geçiyor: Ana salondaki korsanlara kaliteli yemek ve içki bulup ortamı tam bir şölene çevirdikten sonra dayanamayıp kutlamaya katılan Benweth'in klavsenini çalmasını sağlamak. Ha, tabii klavsene bunun hemen öncesinde bir bomba yerleştirmiş olduğumun detayını söylemem gerek bu noktada.

Deadfire

Güney Menzili'nin güneyinde yer alan sönmüş volkanik adaların olduğu bölgeye verilen isimdir. Aynı zamanda "bilinen dünyanın" sınırı sayılır, zira bölgeyi kasıp kavuran şiddetli fırtınalar ve vahşi doğa koşulları yüzünden ötesini keşfetmeye çıkan kimse henüz geri dönmemiştir.

Príncipi sen Patrena

Büyük Vailia'nın çöküşüyle birlikte asil ailelerin Güney Menzili'nden uzaklara, yeni fırsatlar aramak için yelken açmasıyla oluşmuş bir organizasyondur. "Yurtları olmayan Prensler" anlamına gelir. Zamanla eski geleneklerini terk etmiş ve fırsatçılığı benimsemişlerdir. Bu da bir zamanlar asil olan ailelerin nasıl regüle edilen bir korsan topluluğu haline geldiğini açıklamaktadır.




Yeni dinamik gölgelendirme sayesinde zindanlar artık daha karanlık! Yanınıza meşale (ya da Xoti'nin fenerini) almadan girmeyin...

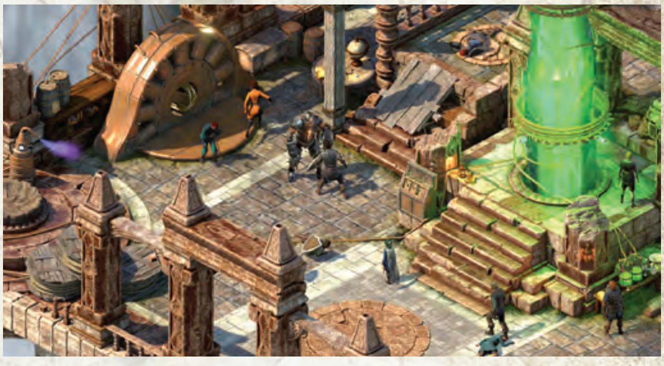


Kendiniz multi–class yapabildiğiniz yetmiyormuş gibi yoldaşlarınızın sınıflarını da onları ilk defa yanınıza alırken seçebiliyorsunuz.









ROLL THE OLD BERATH'S WHEEL...

Gemi, korsanlık falan demişken... Denizcilik gerçekten de *Deadfire*'da önemli bir yer kaplıyor. Deadfire büyük ölçüde takımadalardan oluştuğu için yolculuğun ciddi bir kısmı da denizlerde geçiyor haliyle. Bir adadan diğerine gitmek bir tayfa ve sağlam da bir gemi gerektiriyor. Oyunun başında elimizde sadece ufak ama süratli ve çevik bir şalopa var; eğer yeterli parayı denkleştirebilirseniz bir **Huana** limanına yanaşıp kendinize yeni gemi türleri, yelkenler, toplar ve hatta bir tayfa bile toplayabilirsiniz. O kadar paranız yoksa (ki başlarda olmayacak) genellikle yağma ve görevlerden gelenlerle idare etmeniz gerekecek.

Tayfanın oyuna entegresi bence başarılı olmuş, başta çoğu rastgele birer isimden ibaret olsa da başka gemilere borda yaptığınızda canlarını dişlerine takarak savaşmalarıyla, fırtınalarda sırtınızı kollamalarıyla, bazen de Orlan's Head'de size meydan okumalarıyla kalbinizdeki yerlerini kazanmaya başlayacaklar ufak ufak. Tabii sağlıklı ve çalışkan bir tayfa sahibi olmak için karınlarını tok, sırtlarını da pek tutmanız gerekecek; bu yüzden de çeşitli hikâye ekranları ya da doğrudan kaliteli yiyecek ve içeceklerle onları hoş tutmak sizin yararınıza olacaktır. Onlar mutlu ve çalışkan oldukça çok geçmeden yaptıkları işte uzmanlaşacaklar; gemiye ilk geldiğinde denizin ortasındaki hareketsiz enkazı vurmaktan aciz topçunuzun 500 metre ötede zig-zaglarla sizden kaçmaya çalışan kalyonu vurduğunu gördüğünüzde mest olmaya başlayacaksınız. Ama çok uzun süre mutsuz kalırlarsa bu sefer ufak tefek borçlar için birbirini bıçaklayanlar mı ararsınız, gemide ters giden her şey için tayfanın zavallı maskotu Worthless Idiot'ı suçlayanlar mı... İşler kontrolden çıkmakta hiç de gecikmiyor. Moral yüksek olduğunda söyledikleri denizci şarkılarının Eora'ya uyarlanmış olmasıysa ufak olsa da bayıldığım bir detay oldu, onu da söylemeden geçemeyeceğim. Hele Haul Away and Go'nun Gözcü'nün White March'taki bazı maceralarını da içeriyor olması ayrıca hoşuma gitti.

Özellikle başlarda gemi savaşları biraz çetin geçecek; bunun en büyük sebebi tayfanızın tecrübesiz olması. Topçularınız, dümenciniz, güverte ekibiniz tecrübe kazandıkça o minik şalopanızın kendinden büyük gemilere nasıl kafa tuttuğuna hayret edeceksiniz. Tabii eğer yine de şalopa size hitap etmezse başka seçenekleriniz de mevcut. Yüklü fiyatlara satın alabileceğiniz dört gemi türünden benim en çok kullandığım Hurda (Junk) adındaki gemi türü oldu. Dönüşleri biraz yavaş olsa da birkaç sağlam geliştirmeden ve iyi toplarla donatıldıktan sonra en

Huana

Deadfire Takımadaları'nda binlerce yıldır hüküm süren ve ada aumaua'larından oluşan kabile medeniyetidir. Merkezi bir yapıları olmasa ve Deadfire'ın genelindeki adalara dağılmış olsalar da kültürlerini ve efsanelerini korumaya çok düşkündürler. Bütün sosyal yapılarını bunun üzerine kurdukları dört adet kasta ayrılmışlardır: (Yüksekten alçağa doğru) Ranga, Mataru, Kuaru ve Roparu.

EORA YOLCUSUNUN EL KİTABI

• Fassina, Konstanten, Rekke ve Ydwin'i yancı oldukları için geri plana atmayın. Diğer yol arkadaşlarınız kadar derin olmasalar da onların da kendilerine ait enteresan olaylarına şahit olabiliyorsunuz. Mesela Rekke'yle başta sizin dilinizi bilmediği için bir türlü anlaşamazken oyun içinde sizin yanınızda vakit geçirdikçe Aedyr dilini öğrenip ilginç şeyler anlatabiliyor.

• Gemi ekranında (kısayolu: H) tayfanız yiyecekleri ve içecekleri soldan sağa doğru tüketir. O yüzden sıralamayı moral ve erzak durumuna göre arada tekrar düzenlemek isteyebilirsiniz.

• Gemi savaşlarında eğer vuruş yüzdeniz düşükse ateş etmeden bir tur önce gemiye tamamen durma talimatı verin. Amacınız daha çok düşmana ateş edebilecek yakınlığa girip tek turda bütün toplarınızla ateş etmek olsun; eğer toplarınız güçlüyse çoğu gemiyi bir anda indirmeniz işten değil. Eğer indiremezseniz kavança (jibe) ederek geminin diğer tarafını dönüp bir de o taraftaki topları ateşleyebilirsiniz.

• Eğer gemi savaşları ilginizi çekmediyse ve hızlıca bitirmek istiyorsanız oyunun size verdiği direkt bordalama seçeneği yerine sürekli 1'e basarak yelkenler fora modunda diğer gemiye kendi çabanızla bordalayın. Otomatik bordalamadan (tahminen) çok daha az hasar alacaksınız.

• Yeni "Empowering" özelliğini lazım oldukça kullanın. Yeteneklerinizin seviyesini +3 arttırabilmesinin yanında eğer yetenek havuzunuz boşaldıysa kendi üzerinizde kullanarak havuzunuzun yarısını geri doldurup savaşın gidişatını değiştirebilirsiniz.

• Çevreyle etkileşim bir Divinity seviyesinde olmasa da barut fıçılarına ateş edip patlatmak ya da su büyüleriyle ateş söndürmek gibi temel bazı etkileşimler mümkün.

Berath

Döngülerin, kapıların ve yaşam ile ölümün tanrıçasıdır. Aedyrcede Berath, Vailia dilinde Cirono, Glanfathcada Bewnen i Ankew / Ankew i Bewnen, Huana arasındaysa Rikuhu adıyla tanınır.

güçlü gemileri bile hızla eritebilen bir canavara dönüştü. Bu gemi savaşı sahneleri de yine yazı ağırlıklı olarak oyunda yerini almış. İnternetteki çeşitli yorumlara baktığımda seveni kadar sevmeyeni de olduğunu gördüm. Ben seven taraftayım ancak kimisi tarafından neden sevilmediğini de anlayabiliyorum doğrusu. Bu biraz kişisel tercihlerinize bakıyor o yüzden.

ESKİ DOSTLAR

Deadfire'ın dört bir yanını kaplayan adalara ayak bastığımızdaysa daha nostaljik, alışıldık dostlar bizi bekliyor. Bu dostlardan bazılarını *Pillars of Eternity 1*'den de tanıyoruz üstelik. Mesela (eğer save dosyanızda spesifik olarak öldüğü belirtilmemişse) Edér, **Berath** ruhunuzu bedeninize geri koyduktan sonra sizi canlıların dünyasında ilk karşılayan isim olacak. Çok geçmeden yolunuz Aloth ve Pallegina'yla da kesişecek (gerçi Pallegina'nın size katılışı biraz daha uzun sürecek) ancak bunun dışında ekip hep yeni isimlerden oluşuyor. Hem yeni hem de eski yoldaşlarımızın Gözcü'den bağımsız kişilikleri ve ilişkileri olması gerçekten güzel. Hepsinin sevdikleri ve sevmedikleri şeyler var ve bunu diyaloglar sırasında sıklıkla dile getirmekten çekinmiyorlar. Mesela bir **Gaun** rahibesi olan Xoti, başta Gaun olmak üzere tanrılara saygıyı saplantı haline getirmiş bir karakter. Haliyle onun yanında tanrıları alaya alır şekilde konuşursanız (ya da başkası konuşursa) oldukça hararetli tartışmalar çıkabiliyor. Bilhassa Pallegina'yla birbirlerine kinlenip sonunda saç saça, tüy tüye girişecek hale gelebiliyorlar -ki eğer doğru müdahale etmezseniz ikisinden birinin gruptan tamamen ayrılmasına kadar varabiliyor bu durum.

Dostlarınızın birbirlerine karşı olan ilgisi sadece negatif değil tabii. Yine Xoti'nin bir örneği üzerinden gideceğim ama, mesela Xoti oyunun başında sizden bağımsız olarak Edér'e yoğun bir ilgi duyuyor. Ancak Edér bu ilgiye başta karşılık vermiyor ve bir noktada ikisi de gelip bu durum hakkında grubun lideri olan sizinle bir konuşma yapıyorlar. Onları ne şekilde yönlendirdiğinize bağlı olarak da ilişkilerinin seyri değişebiliyor. İsterseniz tabii ki yine Xoti'nin ilgisini kendi üzerinize çekebiliyorsunuz ancak karakterlerin sizin dışınızda da bir kişilikleri olduğu hissiyatını güçlendiriyor bu tarz detaylar. Böylece mesela Bioware'in sıklıkla düştüğü "ben ana kahramanım ve herkes bana hayran" saçmalığı da kırılmış oluyor hem. Kişilikleri dışında çok hoş bir diğer güzelliklerine daha değineyim unutmadan: Artık yoldaşlarınızın belli konulardaki bilgisi ve yetenekleri doğrudan size de bonus veriyor. "Diplomasi, gözdağı verme, blöf yapma hep ana karakterde toplansın" yapmanıza gerek kalmıyor bu sayede. *Pillars 1*'de bir yerden sonra yetenek puanları anlamsızlaşıyordu, burada bu saye-

Heybetli gözüküyor olabilirler ama zorluk açısından Adra Dragon'un yanına bile yaklaşamıyor Deadfire'ın ejderhaları.



Gaun

Aslen Eothas'ın alt kimliklerinden biridir ve fâni yaşamın doğal sonunu temsil eder. Aynı zamanda hasat tanrısıdır, orağının hayatta ekileni biçtiğine ve fenerinin de ölmüş ruhlara yeniden doğuşta yol gösterdiğine inanılır.

EORA'NIN GELECEĞİ

Eora'nın büyük ölçekteki geleceği sizin vereceğiniz kararlara bağlı olsa da daha yakın ve küçük ölçekteki geleceğinde neler var diye şöyle bir bakalım. Obsidian, Season Pass'le birlikte gelecek üç tane DLC duyurdu.

Beast Of Winter (Haziran 2018)

Rymrgrand'ın lakaplarından birinin de "Beast of Winter" olduğunu düşünürsek bu eklentinin onunla alakalı olacağını anlamak çok zor değil. Zaten görevlerden birisi sırasında kendisiyle yakınen bir selamlaşıyorduk; bu eklenti de muhtemelen o görevde yanlışlıkla ziyaret ettiğimiz Öte Diyar'da geçecek. Resmî açıklamalarda yazana göre bir de kıyamet günü tarikatıyla karşılaşıp gizemli bazı testlere tabi tutulacakmışız.

Seeker, Slayer, Survivor (Eylül 2018)

Oyunun dövüş kısmına odaklanan bir eklenti olacak gibi duruyor. Muhtemelen bir arenada üzerimize akın akın gelen düşmanlara karşı becerimiz test edilecek; ancak bir yandan resmî açıklamada verilen "Eora'nın tarihi savaşlarını baştan yaşayın" kısmı oldukça ilginç duruyor. Kırık Taş Savaşı? Azizin Savaşı? Hatta belki de Engwithlilerin zamanından kadim başka savaşlar?! Potansiyeli muazzam doğrusu!

The Forgotten Sanctum (Kasım 2018)

Arkemyr'in görev dizisini yaptıysanız bunun nereye gideceğini az çok kestirebiliyorsunuzdur. Resmî açıklama bu eklentinin nesillerdir kayıp olan gizemleri aramaya çıkışımız sırasında Eora'nın baş büyücüleriyle sıkı fıkı dost ya da kanlı bıçaklı düşman olacağımızı söylüyor. Eh, başbüyücülerin aradıkları şeyin çok büyük bir büyü kaynağı olduğunu öğreniyorduk; demek ki devamını bu eklentide getireceğiz.

Bunlar dışında Pillars of Eternity III gelir mi peki? Gözcü'nün macerası destansı bir şekilde sona ermiş gibi gözüküyor ama bir yandan da bu kadar özgün ve güzel bir dünyayı boş bırakacağına inanmak istemiyorum Obsidian'ın. Rekke'nin söyledikleri ve Deadfire'ın ötesinde de keşfedilmemiş topraklar olduğu düşünüldüğünde bir sonraki oyunun Yezu-ha'ya doğru yol alacağını söyleyebiliriz sanırım.



de onun da biraz önüne geçilmiş.

Deadfire'daki ana görevimiz Eothas'ın peşinden gitmek olsa da bölge çıkarları çatışan bir sürü farklı güce de ev sahipliği yapıyor tahmin edeceğiniz üzere. Eh, ortamda güç ve nüfuz sahibi bir Gözcü olunca hepsinin gözlerinin üzerimize dönmesi çok sürmüyor. Aynen ilk *Pillars* oyununda olduğu gibi bir noktada bu taraflar arasında bir seçim yapmak gerekiyorsa da bu seçim geldiğini bas bas bağırıyor; o yüzden yanlışlıkla kendinizi Royal Deadfire Company'ye kilitleyip de Vailian Trading Company'nin hikâyesinden mahrum kalmanız gibi bir şey söz konusu değil. Hatta oyun tam bu seçim anında size ayrı bir save dosyası çıkartıyor ki isterseniz seçeneklerin hepsini deneyebilin.

Bütün bu şahane özelliklerine, güçlü dünya-yaratımına, anlamlı görevlerine ve ayakları yere basan karakterlerine rağmen *Pillars of Eternity II*'nin de kötü yanları tabii ki var. Mesela yoldaşlarınızla olan muhabbetler (ne kadar başarılı yazılmış olsalar da) ilk oyuna kıyasla ciddi şekilde az ve sığ kalıyor. Bug'ları deseniz zaten gırla gidiyor. İlk oyundan taşıdığınız save dosyasını yanlış görüp verdiğiniz kararların aksinde seçimler yapmış gibi göstermesinin yanı sıra görevlerin sırasını azıcık tersten yaptığınız anda tıkanan görev dizilerine bile denk gelebiliyorsunuz. Oyunun yazıya ağırlık veren stilinin kimi oyuncuların ilgisini çekmeyebileceğini de anlayabiliyorum bir yandan. Ama eğer hayal etme gücünüzü yitirmediyseniz, okumaktan keyif alıyorsanız *Baldur's Gate II*'den beri atılacağınız en destansı maceralardan biriyle karşı karşıyasınız demektir. Ve bana inanın, Obsidian'ın halihazırda hızla düzeltmeye başladığı o üç beş bug yüzünden böyle bir destanı kaçırmanızı hiç tavsiye etmem.

Eothas'ın her şeyden önce çok çılgın bir boy avantajı var. Aman diyeyim, kendinize dikkat edin.



+

- Çok başarılı inşa edilmiş ve ilk oyundaki seçimlerin sonuçlarını sıklıkla gösteren dünya
- İyi yazılmış karakterler ve görevler
- İzometrik bir RYO'ya göre çok iyi gözüken grafikler ve sanat tasarımı
- Yeni oynanış sistemleri oyuna iyi entegre edilmiş
- Müzikler (Ve denizci şarkıları!)
- Keşif yapmak çok keyifli
- Masaüstü FRP oynuyor hissini çok başarılı veriyor

−

- Bug'lar bazen biraz can sıkıcı olabiliyor
- Karakterler önceki oyuna göre çok daha az diyaloğa ve sohbet konusuna sahip

9+



Son Karar

Baldur's Gate II'nin ruhani takipçiliğini göğsünü gere gere yapıyor. İzometrik ve yazı ağırlıklı RYO sevip de oynamayan bin pişman olur!

TÜR: RYO | **YAPIM:** Obsidian | **DAĞITIM:** Versus Evil | **DİJİTAL İNDİRME:** 77 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: pillarsofeternity2.wiki.fextralife.com

BATTLETECH

Robotum şekil, önümden çekil

M. İHSAN TATARİ

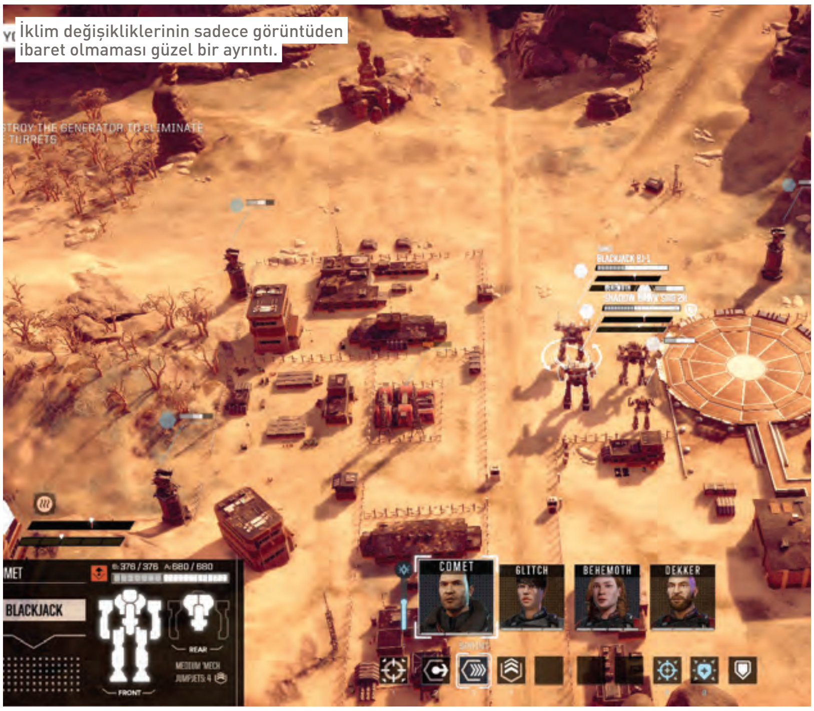
Voltran ve *Robotek* gibi çizgi filmlerle büyümemden midir nedir, devasa savaş robotlarına karşı hep bir ilgim olmuştur. Bu ilgi daha sonraları *MechWarrior* ve *Front Mission* gibi oyunlarla az çok haşır neşir olmama sebep olduysa da bir noktadan sonra bu koca dostlarımızı konu alan yapımların giderek azalmasıyla ben de kendilerinden ister istemez uzaklaşmıştım. İşte bu yüzden *Shadowrun* serisinin yapımcısı Harebrained Schemes'in *Battletech* adında taktiksel bir mech oyunu hazırladığını duyduğumda pek bir sevindirik oldum. Çünkü stüdyonun önceki oyunlarını deliler gibi sevip oynamıştım. Ama bir yanım da temkinli yaklaşmıyor değildi hani... Sonuçta *Shadowrun* ayrı, *Battletech* apayrı bir türdü. Ve oyunla hatırı sayılır bir süre geçirdikten sonra görüyorum ki heyecanlanmakta da endişelenmekte de eşit derecede haklıymışım.

İntikamım acı olacak! Yine...

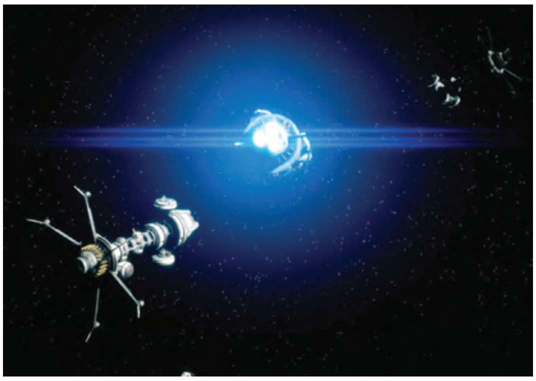
Yıl 3025. İnsanoğlu uzaya yayılmış, pek çok gezegeni kolonileştirerek galaktik bir imparatorluk kurmuştur. Başlangıçta her şey yolunda gitse de bir müddet sonra iktidar hırsı denen illet bir kez daha devreye girmiş ve imparatorluk parçalanarak birbirine düşman bir sürü küçük yıldız sistemine bölünmüştür. İşte böyle bir ortamda, yıllar sonra hocasıyla tekrar bir araya gelen bir mech pilotunu canlandırıyoruz. Görevimiz babasının ölümünün ardından tahta çıkmaya hazırlanan ve hanedanlığını eski görkemli günlerine kavuşturmayı amaçlayan bir prensesi korumak. Gelin görün ki kızımızın hain amcası tahtı kendisine hak görür ve darbe yaparak tozu dumana katar. Eğitim görevi tadındaki bu bölümün sonunda ne kadar uğraşırsak uğraşalım ne prensesi ne hocamızı ne de emektar robotumuzu kurtarabiliyoruz ve kendimizi bir anda bir paralı asker bölüğüyle birlikte galaksinin ücra köşelerine kaçarken buluyoruz. Gel zaman git zaman, paralı askerlik yaparak kıt kanaat geçinirken gizemli bir müşteriden oldukça kârlı bir iş teklifi alıyoruz. Akabinde hem eski hocamızın intikamını almak hem de prensese verdiğimiz sözü tutmak için bir fırsat geçiyor elimize. Böylece biz de atılıyoruz sayısız intikam maceralarımızdan bir yenisine...

Battletech'in esas olayı koca koca robotlara binip onlarla savaşmak ve ekipmanları dilediğimiz gibi modifiye edebilmekten geçiyor elbette. Savaşlar *XCOM*'dakine benzer bir şekilde, sıra tabanlı olarak gerçekleşiyor. Hatta senaryonun işleyişi ve görev seçimi bile neredeyse aynı. Elimizde gezegenlerarası seyahat edebilen, küçük çaplı bir uzay gemisi ve mech pilotlarından oluşan küçük bir paralı asker bölüğü var. Koskocaman yıldız haritamızı açıp (koskocaman derken çok ciddiyim) zorluk seviyesine göre mevcut görevlerden birini seçiyor ve o gezegene iniş yapıyoruz. Her seferinde en fazla dört mech kullanabiliyoruz. Sonra da kimi zaman üzerimize dalga dalga gelen düşman mech ve tanklarını yok ediyor, kimi zaman kurtarma görevlerine katılıyor, kimi zamansa belirli bir üssü koruyoruz.

İşin kötü yanı, karşımızda sıra tabanlı bir "strateji" oyunu olmasına rağmen *Battletech* taktiksel derinlikten bir hayli yoksun. Hedefe görülmeden yaklaşmak, etrafından dolaşmak ya da ne bileyim çevresini sarmak gibi stratejik hamleler yapamıyorsunuz mesela. Haritaya indikten çok kısa bir süre sonra düşman tarafından fark ediliyorsunuz ve onlar da hep birlikte, metal tanrıları



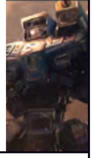
İklim değişikliklerinin sadece görüntüden ibaret olmaması güzel bir ayrıntı.


Oyunu oynayacaksanız işbu ışınlanma ekranını yüz milyon kez izlemeye hazır olun.



Jordan Weisman

Bugünlerde Harebrained Schemes'in başında bulunan Jordan Weisman aslında hem bilgisayar hem de masaüstü karton oyun sektörünün oldukça köklü isimlerinden biri. 1980 yılında FASA şirketini kuran Weisman, bundan sadece 4 sene sonra günümüzde küçük çaplı bir fenomen olarak kabul edilen iki evrenin temellerini atmış: Shadowrun ve Battletech. Sonraları Mitch Gitelman'la birlikte çalışmaya başlayan Weisman, önce Activision için MechWarrior oyununu geliştirmiş. Elde ettikleri büyük başarının ardından bugün hâlâ büyük bir övgüyle söz edilen MechCommander'a imza atan ikili, daha sonra da Crimson Skies'la çıkmıştı karşımıza. FASA, Microsoft tarafından satın alınıp bir süre sonra kapatıldıktan sonra (aman ne şaşırdık) Weisman ve Gitelman, Harebrained Schemes'i kurup bağımsızlıklarını ilan ettiler.



ne verdiyse üzerinize çullanıyorlar. "Çullanmak" derken zerre abartmıyorum çünkü düşman birimlerinden de herhangi bir taktiksel hamle göremiyorsunuz. Tek yaptıkları şey doğruca üstünüze koşup tek bir robotunuza odaklanmak ve onu yok edinceye dek cümbür cemaat ateş etmek. Bizim uygulayabildiğimiz yegâne taktikse robotumuzun ön tarafını, yani ağır zırhlı cephesini onlara doğru bakar vaziyette tutmak ve saldırı sırası bize geldiğinde arkalarına geçip zayıf kısımlarından vurmaya çalışmak. Hepsi bu. Oyunun "zorluktan" anladığı her görevde üstünüze daha fazla düşman göndermek olunca işler "eğlence" anlamında pek de iyi gitmiyor doğrusu. Zorluk derecesi 5 üzerinden 2 olan bir görevde 8-10 ağır zırhlı mech'le baş etmek zorunda kalmak hiç hoş bir deneyim değil, güvenin bana.

Başlangıçta sadece hafif zırhlı, küçük robotlar yönetirken bölümleri geçtikçe giderek daha büyük, daha güçlü canavarlara komuta etme şansı yakalıyoruz. Toplamda 30'dan fazla mech çeşidi emrimize amade. Ve her biri gerek görünüşleri gerekse de yetenekleri açısından birbirlerinden farklılıklar gösteriyor. Savaş alanından elde ettiğimiz hurdalar sayesinde uzay gemimizin hangarında robotlarımızın silahlarını dilediğimiz gibi değiştirebiliyoruz. Her ekipmanın kendi ağırlığı olduğundan robotlara fazla yük yüklememeye dikkat etmek kaydıyla elbette... İşte burada oyundaki en önemli ama aynı zamanda da en can sıkıcı unsur giriyor devreye: Zaman. *Battletech*'te bir robotu tamir etmek ya da ona yeni parçalar eklemek günler alıyor. Atıyorum, yeni bir silah monte etmek için 5 gün beklemeniz gerekiyor. Keza bir gezegenden başka bir gezegene gitmek de yine günler, hatta bazen haftalar alıyor. 1 gün yaklaşık 2 saniye falan sürüyor. Ve tüm bu süre zarfında gerçekten ama gerçekten ekranın karşısında öylece bekliyorsunuz. Bu durum her ne kadar gerçekçilik açısından uygun olsa da dakikalar boyunca ekrana boş boş baktıktan, aynı ışınlanma animasyonunu on yüz milyon bininci kere seyrettikten sonra hafif bir burundan soluma durumu oluşuyor bünyede. Buna ek olarak mech'ler çok ağır hareket ettiğinden savaşlar da bazen 1 saate yakın sürebiliyor ve bu sürenin büyük bir bölümünü düşman birimlerinin hamlelerini bekleyerek geçiriyorsunuz.

Para, para, para!

Battletech'in savaşlar kadar önemli olan bir diğer unsuruysa ekonomi. Çalıştırdığımız her pilot, kullandığımız her robot ve gerçekleştirdiğimiz her seyahat bize belirli bir paraya mâl oluyor. Savaşların ardından robotlarımızı da illa ki tamir ettirmemiz gerekiyor. Tabii bunların da hepsi parayla. O yüzden gözünüzü sürekli ekranın köşesindeki sayaçta tutmamız, yeni kontratlar almamız ve kâr etmeye çalışmamız şart. Paramız biterse oyun da bitiyor.

Bunun yanı sıra oyunda hafif RYO öğeleri de mevcut. Oyunun hemen başında karakterimizin hangi yıldız sisteminde doğduğunu, geçmişinde ne gibi olaylar yaşadığını vb. seçebiliyoruz, bunlar da bize yetenek puanları olarak geri dönüyor. Ama çok detaylı bir şey beklemeyin, çünkü hepi topu 4 yeteneğimiz var: Silah kullanma, pilotluk, sağlık ve defans. Pilotlarla ilgili can sıkıcı olan etmen çok çabuk yaralanmaları. Atıyorum, savaş sırasında uyduruk bir darbe yüzünden kafalarını bir yerlere vuruyorlar ve ben diyeyim 15 gün siz diyin 2-3 ay sahalardan uzak kalıyorlar. Bu, hep aynı pilotlarla oynamamamız için yapılmış ufak bir taktik elbette. Ama çok ucuz... Ve çok sinir bozucu. Hele hele bin bir zahmetle yetiştirip rütbe atlattığınız bir mech pilotunun savaş sırasında ölmesi hepten kafayı yemenize sebep olabiliyor.

Battletech'in en zayıf olduğu kısımsa kesinlikle eğitim (tutorial) görevleri. Oyunun hemen başında robotumuzu nasıl yöneteceğimizi, nasıl ateş edeceğimizi öğreniyoruz. Fakat hepsi bununla sınırlı kalıyor ne yazık ki. Robotlarımızı nasıl modifiye edeceğimizi, tamirat yaparken nelere dikkat etmemiz gerektiğini falan hiç açıklamıyor oyun. Hadi onu geçtim, savaşırken ekranın sağ alt köşesinde hangi silahımızın ne kadar zarar verdiğini gösteren ve dilersek sadece bir kısmını ateşlememize imkân tanıyan sistemden bir kerecik bile söz edilmiyor. Hakeza robotumuz aşırı hasar aldığında pilotumuzu fırlatma koltuğuyla kurtarabileceğimizden de öyle... Oyunların bizi elimizden tutması taraftarı değilim ancak böylesine önemli unsurların oyuncuya hiç öğretilmemesi kabul edilemez bir eksiklik. Son olarak diyalogların da sadece kısmen seslendirildiğini belirteyim.

Oysa düşlerim başkaydı

Bakmayın bu kadar eleştirdiğime, *Battletech* kesinlikle kötü bir oyun değil. Lâkin oyunda öyle dolu bir tarihçe, öyle detaylı bir evren var ki insan hayıflanmadan edemiyor. Örneğin muazzam boyutlardaki yıldız haritasındaki her gezegenin kendine ait bir iklimi var. Kimisi çöl, kimisi okyanus, kimisi de ormanlık alanlardan oluşuyor. Hatta ay gezegenlerine bile iniyoruz. Doğal olarak hepsinin atmosferi, yerçekimi vs. farklı ve bunlar robotlarımızın daha hızlı/yavaş hareket etmesine ve ısınmasına sebep oluyor. Her yıldız sisteminin kendince bir düzeni var; bazıları polis devletiyken bazıları feodal düzene göre yönetiliyor, bazılarıysa uzay korsanlarının elinde. Kısacası harika bir oyun olacakken bu fırsatı tepmiş *Battletech*. Yine de Harebrained Schemes'i azıcık tanıdıysam ileride bir "enhanced" veya "director's cut" patlatıp iyice cilalanmış hâliyle yeninde önümüze sürerler oyunu. O zamana dek bekleyin derim.

Pek çok temel eksiğine rağmen çok sağlam bir altyapısı olmasıyla iki arada bir derede bırakıyor.



Hangar değil Darülaceze mübarek...



Battletech Evreni

Ülkemizde pek bilinmese de varlığını 1984'ten beri sürdüren, yurt dışında oldukça popüler bir seri Battletech. Şimdiye dek pek çok masaüstü oyunun yanı sıra yüzden fazla romana da konu olmuş. 31 ve 32. yüzyılda geçen olayları konu alan, oldukça köklü bir tarihçesi de var. Battletech evreni bugüne dek MechWarrior serisi başta olmak üzere MechAssault, MechCommander, MegaMek gibi pek çok video oyununa da konu olmuş.

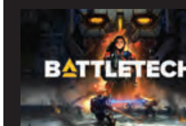
+

- 30'dan fazla oynanabilir mech
- Battletech evreni
- Detaylı harita

−

- Zaman mekaniği sıkıcı
- Pilotlar çok kolay yaralanıyor
- Eğitim görevleri yetersiz
- Diyalogların çok azı seslendirilmiş
- Bazen savaşlar gereğinden uzun sürebiliyor

6+



Son Karar

Efsane olmayı elinin tersiyle itmiş resmen!

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Harebrained Schemes | **DAĞITIM:** Paradox Int. | **DİJİTAL İNDİRME:** 72 TL (Playstore), 61 TL (Steam)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** battletechgame.com

ARES AYBAR

Bir çeşit izci kampı

THE FOREST

Oğlumuz Timmy'le uçak yolculuğu sırasında aniden yaşadığımız sarsıntı videosuyla başlıyor *The Forest*. Çığlık sesleri kulağımızda yankılanırken gözlerimiz kararıyor. Kendimize geldiğimizde düşmüş uçağın bir parçasının içindeyiz. İnsana göre biraz daha iri birinin Timmy'yi kollarından tutup götürdüğünü görüyoruz. Ayağa kalkmak için çabalıyoruz ama gözlerimiz tekrar kapanıyor.

Birçok oyunda defalarca kullanılmış açılış sonrasında karakterin kontrolü bize geçiyor. Nerede, nasıl bir yerde olduğumuzu bilmiyoruz. Neden çocuğumuzun kaçırıldığını, daha önemlisi nereye götürüldüğünü bilmiyoruz. Doğal olarak amacımız onu bulup bir an önce eve dönmek. Etrafımıza bakındığımızda anlıyoruz ki bu o kadar da kolay olmayacak. Uzun ağaçların, çeşitli bitkilerin ve yabani hayvanların olduğu bir yerdeyiz. Bu noktada oyun boyunca yanımızdan ayırmayacağımız doğa rehberi kitapçığımızı kurcalamaya, oyunun basit ama önemli noktalarını öğrenmeye başlıyoruz.

Hayatta kalmanın temel kuralları kulağa basit gelse de uygulaması bir o kadar zordur. Yiyecek bir şeyler, içecek temiz su ve akşamları uyuyacağımız bir yer olmalı. Kendimize günlük idareten başımızı sokabileceğimiz minik çadırlardan tutun da koca koca kütüklerden evler, hatta ağaç ev yapabiliyoruz. Karnımızı doyurmak için de duruma göre alternatifler mevcut. Bulduğumuz bitkileri yemek, kendi yaptığımız hobi bahçesi büyüklüğünde alanda bir şeyler yetiştirmek daha sevimli yollar olsa da beslenmek için avlanabiliyoruz da. Sağda solda bulduğumuz bavulların içinden çıkan atıştırmalıklar da kısa vadede iş görebilir. Susadığımızda da minik göletler ya da enkazdan topladığımız kutu içecekler dışında pek bir alternatifimiz yok.

Temel hayat fonksiyonlarımızı stabil tutmak için etrafta gezinmek ve işimize yarayacak malzemeler toplamak gerekiyor. Topladıklarımızı farklı kombinasyonlarla birleştirerek alet edevat yapabiliyoruz. Avlanmak ve kendimizi savunmak için balta, yay veya sapan gibi silahların yanı sıra değişken hava koşullarına karşı dirençli olabilmek için kıyafet, düşmanlarımızdan korunmak için zırh, yemeğimizi pişirmek için ateş ya da evimizin etrafına bariyer amaçlı çit gibi çok geniş bir yelpazede yapılacak çok fazla araç gereç var. Bu çeşitlilik hem güzel hem de yorucu. Hepsiyle ilgilenmek, alternatifler sayesinde farklı oynanış biçimleri keşfetmek oyuna zenginlik katsa da bu demek oluyor ki bir tarafı karlı dağlar diğer tarafı köpek balıklı denizle çevrili bu yerden çabucak kurtulamayacağız. Benim gibi sakin ve garantici bir yapınız varsa bu süre daha da artacaktır.

Yatacak yerin yok

İlk iş olarak akşamları uyuyabileceğimiz, aynı zamanda oyunu kaydetmeye de yarayan minik bir çadır inşa ediyoruz. Zira etraftaki çeşitli canlılar ve uçak enkazında yarı baygın bir halde gördüğümüz yaratıklar aklımızı almaya yetiyor. Doğa kitapçığımız sayesinde gerekli olan malzemeleri öğrendikten sonra hemen etraftan topluyoruz. Çadırdan sonra daha uygun bir yere minik bir ev ya da korkaklık (tabii tabii temkinli olmak) seviyenize bağlı olarak ağaç ev yapmanız gerekecektir. Ben sahilde boş konteynırların olduğu bir bölgeye, aralarında kaybolan küçük bir ev yapmayı tercih ettim. Etraftaki onlarca deniz kaplumbağası da açlığımı dindirmekte çok yardımcı oluyor. Arkadaşımsa kayalıkların kenarına, arkasını sağlama alarak en büyük evi yapmış. Oynadığımız alan geniş olduğu için arama tarama çalışmaları sırasında farklı yerlerde konaklamanız gerekeceğini düşünerek daha mobil olmayı da tercih edebilirsiniz. Yanınızda bulunduracağınız gerekli malzemelerle geçici çadırlar da pekâlâ işinizi görebilir. Akşam uyumamayı da bir seçenek olarak düşünebilirsiniz ama tavsiye etmem. Karanlıkta görüş mesafeniz azalıyor. Güzel bir kulaklığınız varsa akşam vakti gerilebiliyorsunuz. Neden bu oyuna heves ettim, yok muydu güzel bir spor simülasyonu gibisinden sorular aklınızı meşgul ederken yandan hızlıca geçen büyükçe kertenkelenin sizi yerinizden zıplatması da ayrı güzel oluyor. Sıkıntı basınca açtığım balkon kapısının yanında duvardaki kertenkeleyle göz göze gelme de eklenince aman sabahlar olmasın! O yüzden mi bilmem ama oyun gecemin ertesi sabah hayatımda ilk defa boynum tutuldu. Bana bir şey olmaz, ateş yardımıyla işime devam ederim diyorsanız da başınıza gelecekler konusunda başlangıçta uyarıldığınız aklınıza gelsin: "Yaratıklar ışığa gelirmiş"

Düşman ve yaratık kelimesini birkaç defa kullanarak akıllarda yeterince soru işareti bırakmışsam, kısaca bahsedeyim ki azıcık içinize su serpeyim.

Rehbersiz-siniz!

The Forest benzeri hayatta kalma oyunlarının en büyük kurtarıcısı hazırlanan rehberlerdir. Bense özellikle bu tarz oyunların kendi başına öğrenilmesi taraftarıyım. Benim yaptığım gibi bir arkadaşınızı gaza getirerek oynadıkça bilgi paylaşmak bir nevi kabul edilebilir olsa da her şeyi bir yerden öğrendiğinizde alacağınız zevkin azalacağını düşünmekteyim. Her ne kadar mantık olarak bir an önce çocuğunuzu kurtarmanız gerekse de, gerçekte böyle bir durumda kaldığınızda akıllı telefonunuzdan internette araştırma yapamayacağınız gibi oyunda da bunu yapmazsanız oyun sırasında daha çok eğleneceğinizin garantisini veriyorum.

KLASİK HAYATTA KALMA MANTIĞI İYİ İŞLENDİĞİNDE HÂLÂ ETKİLİ OLABİLİYOR.



Bu sahnenin sonunu tahmin edebiliyor musunuz?





Zamanla garip eşyalarınız olabiliyor. Kertenkele eti ne kadar da lezzetli duruyor değil mi?



Teknik olay

Gelelim pek de sevmediğim teknik konulara. Oyun mekanikleri beni tatmin etti. Silahları kullanım ya da karakterimizi hareket ettirmeyle ilgili hiçbir sorun yaşamadım. Sadece, ilginçtir ki hassaslık ayarı olan faremin bu özelliğini devre dışı bırakmam gerekti. Bunun dışında benim külüstür bilgisayarımda bile rahatlıkla çalıştı. Üstelik grafikleri de gözümü rahatsız etmeden oynayabildim. Zaten oyunu indirirken dosya boyutlarının çok da büyük olmamasından üst düzey grafiklerin olmayacağını anlamıştım. Ormandaki bitkilerin, börtü böceğin, dağın taşın modellemesi ya da hareketli cisimlerin davranışları gayet mantıklı. Üretim temelleri de o kadar basit ki, ilk oynadığınız macera oyunu The Forest olsa bile gayet başarıyla altından kalkabilirsiniz. Sağlık, enerji, dayanıklılık ve atletizm gibi çeşitli özellikleriniz duruma göre değişkenlik gösterse de hepsini yukarıda tutmaya çalışmalısınız. Zaten oyun sırasında çok ıslandığınız için ateş yakmanız ya da sağlığınız kötüleştiğinde ilaç kullanmanız gerektiği gibi uyarılarla yönlendiriliyorsunuz.

Bazıları farklı dövüş mekaniklerine sahip boss diyebileceğimiz sevimsizler olmak üzere farklı yaratıklarla karşılaşacaksınız. Bunların bir kısmı girdiğiniz mağaralarda, bir kısmı da sağda solda size merhaba demek isteyecek. Akşamları ateşi söndürmek, uçak enkazından uzağa yerleşmek gibi ufak önlemlerle karşılaşma frekansını azaltabilirsiniz. Teknik yapım nedeniyle boss amcalar dışında öyle çok da fazla birileriyle karşılaşmadım. Bunun dışında amaçsızca etrafta gezindiğim bir zaman kendimi yerlilerin arasında buluverdim. Panikle elimdeki baltayı karşımdakinin kafasına indirmeseydim iyiydi ama artık olan olmuştu. Peşimden geleni pataklamam gerekti. Diğer arkadaşları kaçınca bir anlık gaza gelip üç gündür ormanda olan ben Tarzan cesaretiyle takip ederek yerleşim alanlarına geldim. İşte o an üzerinde farklı kıyafetler olan şef misali yağız bir delikanlı bana doğru koşmaya başladı. Saniyeden de kısa anda onlarca nöronumun normalden hızlıca iletişime geçtiğinde anladım ki sarılmaya gelmiyordu. Arkama bakmadan kaçtım. Arkadaşıma da birini indirirken uzaktan gören biri kabilesini toplayıp 10 kişi saldırmış. Neyse ki ben en azından başlarda o kadar agresiflerle tanışmadım.

Sağda solda görünen, bulunduğum adanın yerel halkı olan insanımsı kardeşlerin beni en çok korkuttuğu nokta sanırım çıkardıkları sesler. Yeşilçam sinemasında deli rolü oynayan insanların en büyük ortak özelliği garip ve gevşek bir gülme şekilleridir ya, işte tam da o şekilde sürekli çıkarttıkları gülme sesini duymam yetiyordu ürpermeme. Bu yüzden genelde uzak durdum. Devriyeye çıkmış yalnız olanları yakaladım, birkaç darbede yere serildiler. Hayvan avlayabildiğim için onların etini yemek zorunda kalmadım. Otomatik olarak topladığınız dişleriniyse silahlarınızı geliştirmede kullanıyorsunuz. Bu yüzden kenarda kıyıda yalnız görürseniz acımayın.

Kendin pişir kendin ye

Azıcık yetenekliyseniz oyunda açlık ya da susuzluk pek sorun olmuyor. Sahile kurduğum evimin dibindeki kaplumbağalarla beslenirken akşamdan akşama su toplama çanağında birikmiş temiz suyumu içiyorum. Kaplumbağaları çok tatlı bulup zarar vermek istemezsiniz daha da tatlı tavşanları avlayabilirsiniz! Hatta yakaladıklarınızı kafeste bekletip, gerektiğinde taze taze pişirebilirsiniz. Kertenkeleye benzeyen sürüngenler, çeşitli kuşlar ya da yakalama konusunda beni zorlayan geyikleri avlayabilirsiniz. Gezinirken denk geldiğiniz farklı bitkileri de yiyebilirsiniz. Bazı bitkilerin zararlı olduğunu unutmayın. Hayatta kalmanız için hem biyolojik hem de ruh sağlığınızın yerinde olması gerekiyor. Hiçbir zaman iyi bir izci olamadığım için benim gibi protein odaklı beslenmenizi öneririm. Ayrıca derileri de ayrı işe yarıyor. Bavullardan aldığınız gofretleriyse mağara gezilerine saklamayı düşünebilirsiniz.

Asıl sıkıntı yeme içmeyi çözdükten sonra kalan kısa sürede etrafı tanımak, silah geliştirmek ya da farklı malzeme elde etmek için yeni yerler keşfetmeye çalışmak. Karın tokluğuna yaşarken öyle bir rutine giriyorsun ki çocuğunu ya da kazadan sağ çıkmayı başarmış başkası var mı diye araştırmaya zaman bulamıyorsun. Belirli bir zamana karşı yarışmadığın için sorun yokmuş gibi geliyor ama ıssız bir adada sonsuza kadar yaşama simülasyonu oynamadığımız için bir yerden sonra bu durum rahatsız etmeye başlıyor.

Karnımız tok, sırtımız pek. Rahat olmasa da yatabileceğimiz yerimiz var. Temel ihtiyaçlarımızı karşıladığımıza göre sıra geliyor belki de bizi en çok zorlayacak şeye: Bulunduğumuz bölgeyi öğrenmek, yeni alet edevat ve nihayetinde oğlumuzu bulmak. Haritayı kafasında canlandıramayanlar ve oyun içi gittiğimiz yerleri not alabilecek haritayı bulamayanlar için interaktif haritaya sahip internet sitesi yapılmış (Ben sadece işim gereği baktım yoksa işim olmaz!). İlk defa bir oyunda bu kadar çok yolumu kaybettim. Kayalık alana geldiğim için deniz kenarından gitmeyi bırakarak ormana daldığımda hiç beklemediğim bir yere çıkınca oyun içi otomatik not bölümü yanı sıra eşimin "deli defteri" olarak adlandırdığı oyun defterimi kullanmam gerektiğine karar verdim. Mağaraların içinden bahsetmiyorum bile. O ne karışıklık, o ne gariplik! Nereden girip nereden çıktığın belli olmuyor. İçeride karşılaştığımız tüyler ürpertici şeylerin yanında bir de yolumuzu bulmaya çalışıyoruz. Daha ilk girdiğim mağarada doğru yoldan dönemeyerek istemeden de olsa oyunun sonuna gideceği çok belli olan yeri bulmuştum. Gitsem mi yoksa dönsem mi diye kararsız kalarak gecenin karanlığında öylece durduğum bir anda bir küt sesi ve yere yığıldım. Gözlerimi açtığımda mağaranın içinde ayaklarımdan tavana asılmış vaziyetteydim. Yerdeki baltama uzanıp ipi keserek çantamı da aldım ve hemen yakındaki sarkıtılmış ipten tırmandım. O an çok mantıklı

GERİLİM MACERA TÜRÜNÜN HAYRANLARINA İLAÇ GİBİ BİR OYUN.

gelen bu hareketim ipin ucunun yerlilerin köy merkezine çıkacağını kestirememiş olduğum için kendime kızsam da şansıma kimsenin görmediği bir anda tüydüm.

İsteseniz de istemeseniz de o mağaralara gitmeniz gerekiyor. Oyunun ilerleyebilmesi, sizin de bazı yerleri geçebilmeniz için gerekli olan birkaç parçayı buralarda buluyorsunuz. Bu nedenle seve seve geri döneceksiniz. Zamandan kazanmak için mağara girişlerine minik kayıt noktaları oluşturmanız bütün günü daha verimli kullanmanızı sağlayacaktır. Karşınıza çıkacaklara baltanızın ya da mızrağınızın yeterince iyi zarar vermesi için sürekli geliştirmeye çalışmalısınız. Ben çoklu gruplara denk gelmemeyi başarsam da kimilerinin şans pek yüzüne gülmemiş. Siz de dikkatli olmalısınız. Her zaman benim karşılaştığım insaflı yerlilere denk gelmeyip maceranızın sonuna gelebilirsiniz.

Klasik bir şekilde başlayan, beklemediğim dolulukta koşturmaca ve kargaşayla geçen hikâyemiz, macera oyunlarında tahmin etmesi çok da zor olmayan bir şekilde sonuçlanıyor. Nasıl ki haritada gördüğümüzde buraya gitmemiz lazım diyerek oyunun son sahnesine doğru ilerlememiz konusunda basit bir tahmin iş görüyorsa, bu durum oyunun sonu için de geçerli. Sıradan olması kötü olduğu anlamına gelmez tabii ama gönül isterdi ki azıcık farklı bir şeyler olsun.

Hayatta kalmanın çeşitleri

Normal hikâye modunun dışında daha fazla ve güçlü düşmanların olduğu zor modu deneyebilir, bu da kesmezse ek olarak ateş ve soğuğun daha etkili olduğu, beslenme koşullarının zorlaştığı modla boğuşabilirsiniz. Açıkçası normal mod beni yeterince kastı. Gerilim öğeleri barındıran şeylere pek yanaşmadığım için, oyunu kapattıktan sonra gece rüyamda ilginç arkadaşlarla karşılaşmamak için kafa dağıtmalık farklı oyunlar oynadım. Ben zorluklara gelemem, göreceğim garip canlılar rüyalarıma girer diye düşünüyorsanız huzur dolu modla çiçekler arasında piknik yapabilirsiniz. Birlikten kuvvet doğar mottosuyla arkadaşlarınızla ya da oyun içinde bulacağınız kişilerle beraber takılabiliyorsunuz. Hikâye modunu tek başına oynamak daha zevkli olsa da, aynı zamanda biriyle sohbet ederek, iş paylaşımı yaparak hayata tutunmak da ayrı eğlenceli gelecektir.

Biz hayatta kalmayı Lost'taki şımarık doktordan öğrenmedik. İz sürmede ustamız ukala Sawyer değil Topal Ali'dir. Ayağımızda çakırdikeni acısıyla ormanda yaşam mücadelesi verdiğimiz günler aklımızda. Üç beş yamyam mutantın bizi yolumuzdan koymasına izin vermeyeceğiz (*Mutant mı? Yamyam mı?*).

Tahmin edebileceğiniz gibi sağdaki arkadaş o fazladan elleri selamlaşırken kullanıyor.







Arkadaşına taş atanı arıyorsan ormana kaçtı, şuradan gitti bak. Gider misin lütfen?!

+

- Mekanikler gayet başarılı
- Basit ve zorlayıcı
- İnsanı geriyor

−

- Sanki günler çok kısa
- Ana hikâye daha yaratıcı olabilirdi

9

Son Karar

Doğada yaratıklara karşı hayatta kalma oyunu arıyorsanız The Forest belki de en iyi seçenek.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Endnight Games | **DAĞITIM:** Endnight Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** theforest.gamepedia.com

"Sands Of Time" göndermesi gözümden kaçmadı.







CITY OF BRASS

Indiana of Persia

M. İHSAN TATARİ

Indiana Jones ile *Prince Of Persia* karışımı bir oyun yapılsa nasıl olurdu diye düşündünüz mü hiç? Ben de düşünmemiştim vallahi. Ama görünüşe göre birileri düşünmüş. Ve o birileri *BioShock*'un eski yapımcılarından...

City Of Brass'ta bir elimizde kılıç, diğerinde kamçıyla Bin Bir Gece Masalları'ndan fırlamış gibi görünen, lanetli bir çöl şehrine dalıyoruz. Burası hilekâr lamba cinleri tarafından önce zengin edilmiş, sonra da tüm nüfusu yaşayan iskeletlere çevrilmiş bir yer. Sayısız maceracı servet edinme hayalleriyle bu şehre girse de canlı çıkmayı başarabilen olmamış. Ve şimdi de sıra bizde...

Oyun roguelike dediğimiz türde, yani sadece tek bir canımız var ve öldüğümüz zaman ta en başa dönüveriyoruz. Ayrıca bölümler, tuzaklar ve düşmanlar da rastgele olarak tasarlanıyor. Amacımız şehrin dış semtlerinden başlayarak merkeze ulaşmaya ve laneti ortadan kaldırmaya çalışmak. Bu esnada karşımıza iskelet savaşçılardan büyücülere, okçulardan trollere dek çeşit çeşit yaratık çıkıyor. Buna ek olarak yerden çıkan kazıklar, duvarlardan fırlayan oklar, birdenbire açılan zeminler gibi bir sürü tuzak da ortamı iyice şenlendiriyor.

İşin eğlenceli tarafı bu tuzakları düşmanlarımıza karşı da kullanabilmemiz. Üstelik bunu kamçımızın yardımıyla yapıyoruz. Onları kendimize doğru çekmek, tuzaklara doğru itmek ya da sağda solda bulduğumuz patlayıcı şişeleri uzaktan kapıp kalabalığın ortasına fırlatmak kamçımızla yapabileceğimiz numaralardan sadece birkaçı. Kamçımızı ayrıca düşmanlarımızı sersemletmek ya da düşürmek için de kullanabiliyoruz. Tabii Indiana gibi oradan oraya sallanmak da var işin içinde.

Dile benden ne dilersen

Şehir sadece tuzaklarla ve düşmanlarla dolu değil. Etrafta toplanabilecek onlarca hazine ve altın heykelcik var. Bunların yardımıyla sağda solda karşılaştığımız mavi lamba cinlerinden daha güçlü kılıçlar, ateş veya buz saçan kamçılar ve çeşitli yetenekler elde edebiliyoruz. Bunun yanı sıra üç tane de dilek hakkımız var.

Gel gelelim tüm bu anlattıklarıma rağmen oyun çok önemli bir unsuru ıskalıyor: Eğlence. Kaçılan onca tuzağa, savaşılan onca düşmana, kamçımızın sağladığı onca esnekliğe rağmen Bin Bir Gece Masalları atmosferiyle bezenmiş bu şehirde koşturukren çok da eğlenmediğinizi fark ediyorsunuz. En basitinden ne kadar ilerlediğinize bağlı olarak açılan yeni bir güç, bölüm ya da yetenek yok oyunda. Bu da oyunu bir kez bitirdikten sonra geri dönmeniz için size hiçbir sebep sunmuyor. Zaten toplamda 12 bölümden oluştuğundan (ve bir de oyun sonu canavarı var tabii) kısa sürede tamamlayıveriyorsunuz *City Of Brass*'ı. Bulunabilecek gizli odalardan da sadece para çıkınca işin esprisi çabucak kaçıyor.

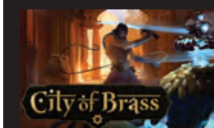
Güzel başlayan ama maalesef çok çabuk tekrara bağlayan bir yapım olmuş *City Of Brass*. Teması ve kamçı mekaniği ilginizi çekiyorsa bir bakabilirsiniz. Ama 2-4 saatten fazla bir oynanış süresi beklemeyin.

Kötü bir oyun değil. Yakın dövüş odaklı FPS bulmuşken mutlaka göz atın.

+
- Bin Bir Gece Masalları atmosferi
- Kamçı mekaniği keyifli

−
- Çok çabuk tekrara bağlıyor
- İlerlemeyi ödüllendirmiyor
- Kısa oyun süresi

6



Son Karar

Bir Dead Cells değil.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Uppercut Games | **DAĞITIM:** Uppercut Games | **DİJİTAL FİYATI:** 32 TL (Steam), 60 TL (PSN), 49 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-128-cob



Karakter tasarımları evlere şenlik. Hatta bütün oyun evlere şenlik!





Savaşları kazanmak için öyle çok da kasmanıza gerek yok genelde.

PIT PEOPLE



Ayılar ve altıgenler

MERVE AKMAN

Bir takım düşünün: Korsan şapkası, tuvalet fırçası ve Mona Lisa (pardon, Lona Misa) tablosuyla gezen bir tank; pembe çıngırak ve gamepad'le takılan bir dev; şişte marshmellow ve ağla düşman yakalayan bir kız; bal kabağından kask ve balık kılçığından yay kullanan bir okçu. Karşınızda... *Pit People*!

Yukarıda saydıklarım, oyunda var olan silah ve zırhlardan sadece bir kısmı ve oyunda saçma olan şeylerden de sadece ufak bir bölümü. Saçmalıklar üzerine kurulu bir evrendeyiz zira. Hikâye anlatıcımız, yani dev bir oyuncak ayı, baş karakterimizin oğlunu kaçırıyor ve onu kurtarmak için çıktığımız yolda daha da absürt karakterlerle karşılaşıp ekip kuruyoruz. Öykü gereğince eklenen karakterlerin yanı sıra satın alabildiğiniz veya yakalayabildiğiniz pek çok yaratık mevcut, elinizi korkak alıştırmadan herkesi yakalamak çok eğlenceli oluyor.

Strateji oyununda olduğunuz söylenmiş olabilir size, hatta biz de türüne öyle yazmış olabiliriz ama gözünüz korkmasın; pek de ince hesaplamalara girmenize gerek yok kazanmak için. Altıgenlerden oluşan savaş alanında sıra tabanlı olarak hamlelerinizi yapıyorsunuz. Tek dikkat etmeniz gereken şey pozisyon aslında. Çeşitli silah ve zırh türleri var tabii, duruma göre takımınızı ayarlıyorsunuz ama çok da lazım değil. Kendiniz akıl edemeyeceğiniz hiçbir şey yok genel olarak. Fakat tüm bu dediklerimin normal mod için geçerli olduğunu, Insane Mode'la hiçbir temasım olmadığını belirtmem gerek. Fazla kolay gelirse buyurun açın efendim, "dünya fani" modunu da (*permadeath* diyorlar) etkinleştirip keyfinize bakın hatta. Benden uzak olsun.

Çizgi film sever miyiz?

The Behemoth denen arkadaşlar kendince bir tarz oluşturmuş durumda. *Battleblock Theater* ve *Castle Crashers* diye iki oyunları var, sanıyorum ki bunlar az çok bilinen adlar. Ortak özellikleriyse çizimlerindeki çizgi filmsilik ve hem iki kişilik hem de çok kişilik oynanışa yer vermeleri. Haliyle bu özellikler *Pit People*'a da aktarılmış. Hikâyeyi bile bir arkadaşınızla oynayabiliyorsunuz, ayrıca diğer insanlarla "pit fight" yapabiliyorsunuz (İsim nerden geldi sanmıştınız hı?).

Sanattan filan anlamam ama kendi tarzını oluşturmuş çizer veya illüstratörlere hep hayranlık beslemişimdir, dolayısıyla bu yapımcının kendi sanat tarzını yerleştirmiş olması da benim için önemli bir şey. İlerde başka bir oyunlarını görsem "Aa, Behemoth!" der miyim, derim. Özellikle karakter tasarımları çok abuk ve sevimli *Pit People*'da. Çok çeşitli yaratıklar var yakalayabileceğiniz ve bunların tipi o kadar acayip, o kadar "Ya bu nerden çıktı şimdi?" ki görmeniz lazım. Bir de üstüne yine çizgi filmsi konsepte uygun harika seslendirme ve müzikler eklenmiş. Aslında seslendirme çok yok, gerçekten konuşan tek kişi ayıcık ama o bile bana yetti. Müziklerse dinamik, yani aynı tın tın tın melodiyi 10 saat boyunca dinletmiyorlar, arada değişiklik oluyor neyse ki.

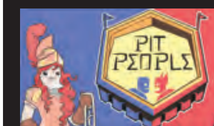
Çok mu övdüm bilemedim ama gayet başarılı bir yapım. Hikâyesi sığ, saçma ve kısa gelebilir fakat yan görevlerdir, ne bileyim iki veya çok oyunculu savaşlardır derken o 10 saatin üstüne ekleyip parasını bir şekilde çıkarırsınız her halükârda. Arkadaşlarla oynanan oyunların sıkıcı olduğu pek görülmemiştir sonuçta.

Behemoth çok göz önüne çıkan yapımlara sahip olmasa da zamanla kendine has bir tarz yakaladı.

+
- Saçma
- Çizgi filmsilik
- Seslendirme ve müzikler eğlenceli

−
- Saçma
- Öyküsü kısa sayılmaz ama kısa gibi
- Harita sistemi biraz manasız

7



Son Karar

Bayağı saçma, biraz da duygusal bir baba-oğul hikâyesi.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** The Behemoth | **DAĞITIM:** The Behemoth | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam), 49 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 12+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-128-pp

TOTAL WAR SAGA THRONES OF BRITANNIA

Britanya'da kartlar yeniden dağıtılıyor

İPEK ATAM

Ne kadar epik olsa da, dinozorlarla, farelerle savaş alanında fantastik işler yapmaya biraz ara verme vakti geldi. *Total War*, arka arkaya gelen iki Warhammer'dan sonra, araya tarihi bir tema sıkıştırdı. Bu sefer, elflerimizi, cücelerimizi bırakıp M.S. 800'lü yılların Britanya'sına gidiyoruz. Vikinglerin uzun gemileriyle Britanya adasına çıkıp baltalarıyla ve kana susamışlıklarıyla tozu dumana katmalarından sonrasına tanık olacağız.

Hemen en baştan söyleyeyim: Klasik bir *Total War* oyunu değil bu. *Total War Saga* serisini, bildiğimiz *Total War*'un ölçek küçültmüş hali diye düşünün. Harita yalnızca Britanya'dan oluşuyor ve oldukça kompakt. Büyük haritalara alışkın, fethettikçe fethedesi gelen *Total War* severler için bu ne anlam ifade ediyor peki? Her şeyden önce, harita küçük olunca her köşe başında bir yerleşim yeri bizi bekliyor. Yani her yer kalabalık, sıkış tıkış diyeyim. Oyunu ilk açtığımda iş çıkış saatinde metrobüse binmişim gibi bir bunalma geldi bana mesela. Alabildiğine açık alanlar yok, "batıdan mı üstüme çullanırlar, doğudan mı, ama kuzeye de dikkat etmem lazım" gibi paranoyaları çok daha fazla yaşamaya hazır olun. Ayrıca bu haritada zibilyon tane yerleşim yeri olduğundan, üstlerindeki simgeler de karışıyor bazen ve neresinin kime ait olduğunu bir süre çözemeyebiliyorsunuz.

Hızlandırılmış Total War

Küçük haritanın başka bir etkisi de hızlı oynanış olmuş. Yerleşim yerlerinin yalnızca başkentleri korunaklı durumda, diğer ufak yerlerde garnizon yok. Eğer herhangi bir ordu da korumuyorsa (ki genelde bomboş oluyorlar) hiçbir savaşa gerek olmadan buraları leblebi gibi alabiliyorsunuz. Böylelikle herhangi bir bölgeyi almak için sadece başkentini ele geçirmek yeterli oluyor. Aynısı sizin bölgeleriniz için de geçerli olduğundan, tıkır tıkır arazi kaybedebiliyorsunuz. Başkent dışındaki ufak yerleşim yerlerinin her birine savunma ordusu koyacak olsanız ne erzakınız yeter ne de paranız (bir yenilik olarak, ordu artık erzak da tüketiyor ve yeterli erzak yoksa düşman topraklarında hasar alıyor). Buralar haliyle boş kalıyor, üretim ya da ticaret binası dışında savunma binası da yapılamıyor. O yüzden kaybetmek de, fethetmek de aşırı kolay olmuş ve bu durum ister istemez oynanışa hız getiren bir şey haline gelmiş. Bu hız bir noktaya kadar keyifli olsa da, genel olarak pek iyi bir şey olduğunu söyleyemem. Çünkü siz tıkır tıkır arazi alırken, düşman da sizin savunmasız kalan bölgelerinizi alıyor bu sırada. Böylece kaybettiğiniz yeri tekrar alırken bu sefer en son aldığınız yeri kaybediyorsunuz falan, böyle sinir harpleri

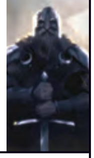

Vikinglerin ünlü kalkan duvarı.



Viking İstilası

Vikingler, batıdaki suların ardında neler olabileceğini merak etmeye başladıklarında, Britanya'daki krallıklar başlarına ne geleceğini henüz bilmiyordu. Vikingler M.S. 800'lü yıllarda Britanya akınlarına başladı. İri yapıları, vahşice kullandıkları baltalarıyla Britanya'nın sahillerini yağmalıyor, değerli eşyaları alıyor ve geri dönüyorlardı, henüz istila gibi bir amaçları yoktu. Ancak 865'te bu sefer başka türlü geldiler, Northumbria ve Doğu Engle'yi istila ettiler. O sırada daha fazla ilerlemelerini Wessex Krallığı önledi. Ancak yaklaşık 130 yıl sonra Saksonlar ağır bir yenilgiye uğrayarak Vikinglere haraç ödemeye başladılar. Ta ki 1066 yılındaki Stamford Bridge savaşına kadar. Bu savaşta Viking Kralı Harold Hardrada, tam 300 gemilik bir donanmayla Britanya'ya baskına gelmişse de, büyük bir bozguna uğrayarak savaşta öldürüldü. Bu, Vikinglerin Britanya maceralarının da sonu oldu.


Savaşlar gene tam bir kargaşa, uzaktan izleyip yönetmesi de hem zevkli, hem stresli.



eşliğinde haritada al gülüm, ver gülüm şeklinde işliyor oyun ve strateji oluşturmak da pek mümkün olmuyor.

Her yenilik güzel değildir

Entrika olanakları da çok hafiften *Crusader Kings*'e göz kırparcasına arttırılmış. Artık suikast, sabotaj gibi temiz işlerimiz için özel ajanlarımız yok, bunları saraydan hallediyoruz. Her şey nüfuz ve sadakat puanlarına bağlanmış. Dolayısıyla vali ve generallerimizle uğraşırken en dikkat etmemiz gereken özellikleri, sadakat ve nüfuz puanları olacak. Kralımızdan daha yüksek nüfuzlu adamlar peydahlanmaya başladığında, veya adamlarımızın sadakati düştüğünde ayaklanarak iç savaş çıkarabiliyorlar. Ve inanın bu bunaltıcı derecede sık oluyor. Bunların önüne geçebilmek için entrikaya başvuruyoruz ama, aklınıza öyle çok ayrıntılı şeyler gelmesin. Nüfuzunu düşürmek, boşanmasını sağlamak, evlendirmek, toprak vermek ya da elinden toprak almak, parayla veya işkenceyle sadakatini arttırmak ya da suikast planlamak gibi olanaklar var. Ve bunlar sadece para istiyor. Yani yeterince paranız varsa, her türlü entrikayı yapabiliyorsunuz, oh ne âlâ. Entrikayı derinleştirmek güzel bir fikir ama, olmamış, üzerinde iyi durmamış yani. Birkaç turda bir entrika ekranını açıp adamlarımın sadakat ve nüfuz puanlarını kontrol edip, yamuk yapmaya meyilli biri varsa gereken tuşa basmaktan ibaret oldu benim için bu entrika şeysi. Ha ille de entrika isteyen gidip *Crusader Kings* oynayabilir tabii ki ama bir oyuna sırf "hadi bu da olsun" diye bir şey eklenmemeli bence, sisteme iyi yedirilecekse eklenmeli.

TW: Warhammer'daki kahramanların aksine, krallar savaşta, doğal sebeplerden ya da suikast sonucu ölebiliyor. Bu sebeple vâris seçiminiz önemli. Kralın birden fazla oğlu varsa, vârisin dışındaki oğullarda sadakat azalıyor doğal olarak. Ama entrika mekaniğinin bir saçmalığı olarak, parayla halledemeyeceğiniz bir şey değil. Başka bir yenilik; araştırma yapabilmek için bir nevi başarım sistemi getirilmiş. Örneğin ordu araştırmaları için belli bir birimden yeterli miktarda üretmek gibi. Bina araştırmaları için de aynı mantık söz konusu. Sırf bir araştırmayı açabilmek için, aklınızda olmayan bir şeyi yapmak zorunda kalabiliyorsunuz.

Total War olsun da çamurdan olsun diyenler memnun kalacaksa da, çok ruh katılarak yapılmış durmuyor.

Savaşlara gelecek olursak... Kara savaşlarında arazi çeşitleri, bu arazilerin avantajları (ormanlık alan, bataklıklar, orduların geçemeyeceği yerlerin olması) gayet bol. Ama temaya aldanarak epik gemi savaşları beklemeyin. Deniz savaşları var ama birimlerin denize açılmış hallerinden ibaret, ayrı olarak gemi birimleri yok. Birim demişken, *TW: Warhammer*'dan sonra birim çeşitliliğinde biraz yere çakılıyoruz. Bu da gerçekliğe dönmenin bir getirisi tabii ki. Üretilebilecek birimler, mızraklı, baltalı ya da kılıçlı piyadeler, süvariler, ciritçiler, okçular ve ağır menzillilerden oluşuyor.

TW Saga: Thrones of Britannia, oyunun geçtiği döneme ilginiz varsa ve "her türlü *Total War*'u oynarım" diyenlerdenseniz yine saatlerinizi gömeceğiniz bir oyun ama, yenilikler pek olmamış ve özellikle *TW: Warhammer*'dan geliyorsanız, aynı ihtişamı bulamayacaksınız.



Krallıkların Özellikleri

İNGİLİZ KRALLIKLARI
(Batı Seaxe Kral: Alfred Mercia Kral: Ceolwulf)
- Sahip olunan yerleşim sayısına göre artan asker sayısı
- Komutanın etki alanı %25 daha fazla
- Savunma sırasında tüm birimler için +5 yakın muharebe

GALLİ KRALLIKLARI
(Gwined Kral: Anaraut Strat Clut Kral: Run)
- Generallerin muharebe kazandıkça kahramanlık elde etmesi
- Sahip olunan ve müttefik topraklarda +5 erzak
- Tüm ordular için sahip olunan bölgelerde +5 moral

GAL KRALLIKLARI
(Circern Kral: Aed Mide Kral:Flann)
- Meşruiyet bonusu
- +2 Sadakat
- Kiliselerden %25 daha fazla gelir

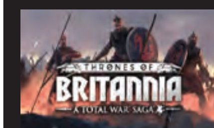
BÜYÜK VİKİNG ORDUSU
(Doğu Engle Kral: Guthrum Northymbre Kral: Guthfrid)
- %150 daha fazla baskın ve yağma geliri
- Anglo-Saksonlarla savaşırken moral bonusu
- İngilizleri ve orduyu memnun etme arasında denge kurma gerekliliği

VİKİNG DENİZ KRALLARI
(Dyflin Kral: Bardr Sudreyar Kral: Eirik)
- Keşif gemileri gönderme
- Haraç toplama
- Deniz tutulması ve açık deniz yıpranmasına karşı dayanıklılık

+
- Ünite kartları ve portre çizimleri çok klas
- Ordular için erzak gereksinimi mantıklı bir değişim olmuş
- Çeviri özensiz olsa da tamamen Türkçe
- Hızlı oynanış bir yere kadar keyifli...

−
- ...Ama fethetmek ve kaybetmenin çok kolay olması sinir bozucu
- Vali ve generallerin ihanet sıklığı bunaltıyor
- Haritanın kalabalıklığı yoruyor
- Yeni entrika mekanikleri olmamış yetersiz

7



Son Karar

Yenilikler pek oturmamış ama farklı, butik bir Total War deneyimi isteyenler deneyebilir.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Creative Assembly | **DAĞITIM:** Sega | **DİJİTAL İNDİRME:** 100 TL (Steam), 152 TL (Kinguin) | **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: totalwar.wikia.com

METROPOLIS

Bu şehir insana, uzak kalıyor…

NOYAN AKATLI

Bilgisayar oyunlarında çözümü bulmak, meselelere teşhis koyup tedavi uygulamak, gerçek hayata kıyasla çok daha kolay ve risksiz. Oyunlara vakit ayırıp uzun saatler o sanal dünyalarda takılı kalmamızın başlıca nedenlerinden biri de bu aslında. Örneğin; üçüncü kuşak İstanbullu iseniz, doğum yılınızda iki milyon civarı olan büyük şehir nüfusu bugün yirmi milyona yaklaştıysa, trafik, çevre - gürültü kirliliği, yaya kaldırımlarına dizili dört tekerli metal yığınları, çarpık yapılaşma gibi insan sağlığını tehdit eden sorunlara acı acı gülümseyerek bakmak zorunda hissediyorsunuz. Dağ, taş, ova, yokuş, düzlük, deniz kıyısı, göl kenarı demeden her yer asfalt - betonla doldu yahu, üzerine de milyonlarca motorlu araç yerleşti; nefes alınacak çamlıklar, parklar altından daha değerli artık İstanbul sakinleri için.

Metropolis belediyesi resmi seçim sonuçları

İstanbul'a nefes aldıracak "akıllı" projelerimi hayata geçirme olanaklarını zorlamak yerine, bilgisayar ekranında, sanal şehirler kurup yönetebileceğimiz oyunlara yöneliyorum. Geçtiğimiz ay sessiz sedasız piyasaya çıkan, 79 TL'lik Steam etiketiyle de dikkat çeken, bir bağımsız stüdyo ürünü *Metropolis*. Ekran görüntüleri, özellikleri, içeriği hakkındaki resmî açıklamalar "tam bana göre bir şehircilik oyunu" dedirtiyor başta. Yaşadığım şehrin sorunlarını oyun içinde çözme isteğiyle giriyorum *Metropolis*'e. Saf saf "daha iyi bir hayat" umuduyla büyük şehre göç etmiş insanınkiler gibi, hayal kırıklıkları başlıyor yavaş yavaş: Sadece bir kayıt dosyası var, yine tek bir şehir haritası var, eğitim bölümü ve mod desteğiyse yok. Yapımcı arkadaşın, inceleme şifresiyle beraber yolladığı "Başlarken" başlıklı yarım saatlik Youtube filmini izliyorum mecburen. Belediye başkanlığı seçimlerine kadar, tam bir yıl için ismini de belirleyebileceğimiz büyük şehri yönetiyoruz.

Olumlu özellikler arasında sayılan değişken ekonomik yapı içerisinde düşen hisse senetlerini alıp yükselince satarak gelir elde etme olanağımız var. Kuşbakışı gördüğümüz şehirde, bazı park, market, metro istasyonu, sanat galerisi gibi binalar hazır olarak geliyor. Liman, merkez, deniz kıyısı gibi mahallelerde ayrıca boş arsalar var, haritanın tek işlevi olan bina kurma olayını bu arsalar üzerinde gerçekleştiriyoruz zaten. Ayrıca 1 - 5 arası kısayol tuşlarıyla açabileceğimiz sayfalarda, ekonomik durum, işsizlik, toplam nüfus ve başını dört duvar arasına sokabilip ev sahibi olanlar, öğretmen - doktor - polis gibi resmi görevliler, toplu ulaşım yatırımları, güvenlik, eğitim, eğlence, çevre koruma, sağlık gibi temel alanlarda geçerli belediye kararları gibi ayrıntı düzeyi yeterli görünen yönetim bölümleri var.

Bu anlattıklarımın ardından "Ee, nesi var, ne güzel şehir yönetme oyunu işte?" şeklinde soru işaretleri oluşabilir kafanızda. Şöyle birkaç sorun var, değerli oyungezer dostlarım; oynanabilirlik, karmakarışık büyük şehirlerimizin, devasa beton yığını blokları gibi aynı, üzerine de beş şeritli yollar boyunca dizilmiş, kilitlenmiş trafikte her biri diğer aracın önüne geçebilmek için karmaşayı daha da artıran akıl dışı hareketlerle sinir bozucu hale dönüşen, "bir an önce şu yıpratıcı, sonuçsuz karmaşadan çıkıp huzura kavuşsam" dedirten anlamsızlıklarla dolu. Aldığınız kararlar, inşa ettiğiniz binalar gibi eylemlerin etkisini harita üzerinde göremiyorsunuz. Oyun içi bir aylık sürenin dolması gerekiyor, o süre de en hızlı ayarda yirmi dakika sürüyor! Rastlantısal olay ve teklif kartları geldiğinde bu yirmi dakika da yavaşlayıp uzuyor. Evsizlik - işsizlik - suç oranı - sağlık - eğlence gibi konulara çözümler getirebildiysem de, çevre kirliliği konusunda ne yaptıysam, ne kararnamelerle ne de yeşil alanlar, arıtma tesisleriyle çevrecilerin mutsuzluğuna hiçbir şekilde engel olamadım. Çevre kirliliğini azaltma konusunda da ipucu benzeri hiç veri yok maalesef *Metropolis*'te.

Belki önümüzdeki aylarda oynanış hızlanır, eğitim bölümü, harita, mod desteği gibi temel ögeler de eklenir, o zaman fiyatını kısmen hak eden bir oyun olur *Metropolis*. Şu haliyle tavsiye etmediğim gibi bağımsız yapım, şehir kurma, sim - tycoon meraklılarını "İpucu" kutusuna davet ediyorum. Şimdi parkta köpeğim Balım'la koşarak dinlenebilirim biraz...

İpucu

Metropolis pek oynanacak durumda olmadığına göre; deneyip sevdiğim, başarılı bulduğum birkaç oyunu tavsiye edeyim bari: Banished, orta çağ temasıyla, gayet başarılı bir şehir kurma oyunu örneğin. Nisan ayında tam sürüme geçen This Grand Life; The Sims serisini andıran, mod desteğine de sahip güzel bir zaman yönetimi oyunu. Tycoon türündeyse; yenilenmiş HD grafikleriyle Restaurant Empire 2 ve müzik grubu yönettiğimiz Rock God Tycoon'u önerebilirim rahatlıkla.

+

- **Şehir planlama ve yönetimi ile ilgili fikir ve ayrıntı düzeyi fena değil**

−

- **Aylık döngü bitmek bilmiyor**
- **Eğitim bölümü ve farklı dosyalara kayıt imkânı yok**
- **Şehir görüntüsünün bir anlamı yok, işlevi çok kısıtlı**

5



Son Karar

İyi bir fikirden yola çıkmış ama önemli eksikleri yüzünden oyuncuyu yarı yolda bırakıyor.


Şehir haritası cansız bir dekor gibi duruyor.





TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Studio by the Bay | **DAĞITIM:** Studio by the Bay | **DİJİTAL İNDİRME:** 79 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-127-metropolis

JUDGMENT
APOCALYPSE SURVIVAL SIMULATION

O gün gelip çattığında ne yapacaksınız?

İPEK ATAM

Ormanda ateşi yakmış, arkadaşlarımızla bira içiyor, muhabbet ediyoruz, mis gibi. Fakat o da ne? Silah sesleri, çığlıklar geliyor önce kulağımıza, sonra bir anda, karşımızda şeytanlar! Evet, bildiğimiz şekliyle, kırmızı, boynuzlu falan. Bir de onun akrabaları, türlü türlü eciş bücüş yaratık. Kıyamet günü geldi çattı, bütün iblisler yeryüzüne indi, insanlık yarım saat içinde yok olmanın eşiğine geldi. Şehre dönmemiz söz konusu bile olamaz, zira şehir alevler içinde artık. O yüzden "bu keyifli ortamda nerden çıktı şimdi şeytanlar filan" diye söylene söylene ormanın derinliklerine gitmeli ve orada devletten yardım gelene kadar kendimize korunaklı bir alan inşa etmeliyiz. Tabii devletten o yardım gelirse...

Böyle ani bir açılışı var işte *Judgment*'ın. *Rimworld* ve *This War of Mine* esintileri taşıyan, kıyamet günü temalı bir üs kurma simülasyonu kendisi. Basit yapılardan başlayarak grubun ihtiyaçlarını karşılayacak, sopadan otomatik silaha kadar giden yolda insanları ekipmanlarla donatacak, araştırmalar yapacak ve üssümüzü iblislere karşı savunacağız. İblisler, belli aralıklarla, gittikçe artan bir sayıyla üssümüze saldırdığı için insanlarımıza zırh ve silah yaparak onları savunmaya, ara sıra baskın yapmaya da hazır hale getirmemiz gerek. Haritada yağmalamaya gidilebilecek bir dolu mekân var. Bu mekânlardan materyal toplayabiliyoruz ama elbette buralar bomboş değil, iblisler bizi bekliyor. Mekânda hangi tür iblisten kaç tane olduğunu görebildiğimiz için hazırlıklı gitme şansımız var neyse ki. Ayrıca bazı araştırmalar için yalnızca belli binaları yağmalayarak elde edilebilen materyaller gerekiyor. Bu sebeple araştırmada tıkanmamak için bir an önce bunları elde etmek, bunun için de donanımlı bir ekip kurmak lazım. Burada stres başlıyor işte, çünkü zaman aleyhimize işliyor ve belli bir noktadan sonra, üssü basan yaratıklarla ilkel oklarla/sopalarla başa çıkamıyoruz. Oyunun başlarında hangi yapılara, hangi araştırmalara öncelik vereceğimiz önemli bu aşamada. Ayrıca kaynak yönetimi, yemek ve su stoğu da çok önemli. Araştırmaları daha çok saldırı ve savunma ağırlıklı yapınca, bu sefer yemek ve su kıtlığı ortaya çıkabiliyor çünkü. Oyunda önemli olan dengeyi tutturmak.

İnsanın olduğu yerde duygu da olmalı

Grupta herkesin farklı özellikleri ve yetenekleri var. Kimi nişancılıkta iyiyken, kimi daha hızlı kaynak toplayabiliyor vs. Yapacakları işleri, yeteneklerine göre sıraya koyabiliyor, öncelikleri ayarlayabiliyoruz. Ama bunu yapmadan da sistem otomatik olarak gayet iyi işliyor. İş yaptıkça seviye atlayan kişilerin özelliklerini geliştirmek de mümkün. Yeni insanlarıysa iblislerin elinden kurtararak gruba katabiliyoruz. Ama bu insanlar arasında hiçbir şey olmuyor. Yani, kıyamet ortamındayız sonuçta. Kavga, aşk, bir şeyler bekliyor insan, ama yok. Bu da oyuna yapay bir his veriyor.

Savaş sistemiyse aslında fena değil. Yakın dövüş, menzilli dövüş, büyü ve patlayıcı kullanma gibi birçok seçenek mevcut. Ayrıca siper alabilme ve panik yapmadan, sakince savaşmak için zamanı durdurma mekanikleri de var. Ama sorun şu ki, savaş sırasında insanları yönetmek biraz sıkıntılı. Yapay zekâ saçmalayabiliyor. Kimi zaman kafasına göre takılıp otomatik saldıran insanlar, kimi zaman hiçbir şey yapmıyor. Savaş mekaniklerini pek keyifli bulmazsanız "otomatik sonuçlandır" seçeneği var neyse ki.

Görevlerle ilerleyen senaryo modu dışında, sandbox modu ve 4 ayrı zorluk seviyesiyle birçok oyuncuya hitap ediyor *Judgment*. *Rimworld* hastaları mutlaka şans versin derim. Ayrıca aşırı detaylı eğitim ve yardım ekranlarıyla türü ilk kez oynayacaklar için de çok uygun bir seçim.

İpuçları

- Her 2 kişi için bir tarla yapın, yemek kıtlığı çekmeyin.
- Yemekleri, malzeme oldukça devamlı yapılacak şekilde ayarlayın. Minimum sayı en az 3 gün yetecek kadar olsun.
- Keşif grubunu 6 kişiye çıkaran araştırmayı (expeditions) bir an önce yapın.
- İlk düzgün silahı yapana kadar silah ve zırh araştırmalarına öncelik verin, sonra üs araştırmalarına yönelin. Denge önemli.
- Bol yemek üretmiyorsanız her yardım isteyeni kurtarmayın. Nerede çokluk...





+
- Detaylı eğitim ve yardım ekranı
- Özenli düşünülmüş, ayrıntılı üs yönetme mekanikleri
- Çaresizlik ortamını başarılı yansıtan gitar tınıları

−
- Savaşlarda yapay zekâ saçmalayabiliyor
- Grafikler pek iyi değil
- Gruptaki insanlar arasında hiç etkileşim olmaması

7



Son Karar

Türün meraklıları için dopdolu ve ayrıntılı bir üs kurma oyunu.

TÜR: Hayatta Kalma, Simülasyon | **YAPIM:** Suncrash | **DAĞITIM:** Suncrash | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-128-jud



STATE OF DECAY 2

Ne tam sürümü, bu oyun betada bile değil

YASİN İLGÜN

Ah ah, nereden başlasam bilemiyorum sevgili oyungezerler. *State of Decay 2* bağımsız bir firmanın zor şartlar altında çıkardığı bir oyun olsa başarılı bir yapım olurdu, ama Microsoft'un kanatları altında Undead Labs'in geliştirdiği bu güzide oyunumuz hatadan ve mantıksızlıktan geçilmiyor. Yani ilk oyundaki hataların çoğunu aynen ikinci oyuna aktarmayı başarmak -hem de yeni bir oyun motoruna rağmen- üstüne bir sürü yeni hatayı da oyuna dâhil etmek gerçekten büyük bir başarı.

Ezeli rakibi Sony'nin sürekli olarak taş gibi oyunlar çıkardığı bu dönemde karşılık olarak sunduğun her oyun büyük oranda sınıfta kalıyorsa şapkayı önüne koyup düşünme vakti gelmiş olmalı Microsoft. Zombi türünün bir hayranı, hatta bu türün bir fanatiği olarak *State of Decay 2*'yi büyük bir heyecanla bekliyordum. İlk oyunu oynayabilmek için arkadaşımdan Xbox 360 ödünç almıştım, düşünün işte. *SoD2*'den en büyük beklentim ilk oyunun daha gelişmiş ve daha az hatalı, tutarlı bir versiyonu olmasıydı. Belli ki çok fazla şey istemişim...

Oyunun geliştiricileri pek çok yerde tembellik yapmışlar ya da Microsoft kendilerini oyunu erken çıkarmaya zorlamış. Zira bazı sıkıntıların açıklanabilir yanı da yok ve oyun keyfini alıp götürüyorlar.

Oyunun dünyasında kaybolmak istiyorsanız işiniz zor

Zombi - hayatta kalma türü dediğimizde film, dizi veya oyun olsun fark etmez, birinci kural sağlam bir atmosfer oluşturmak ve izleyiciyi/oyuncuyu o dünyanın içine çekmektir. *SoD2* bunu sadece dönem dönem başarabiliyor ne yazık ki ve o dönemler de başaramadığı anların altında ezilip kalıyor. Yani kendimi bir oyunun dünyasında kaybedemeyeceksem bence sıkıntı gerçekten de

büyük. Çünkü oyun her üç-beş dakikada bir "Hey dostum, ben sadece bir oyunum tamam mı?" tadında hatalar ve mantıksızlarla karşımıza çıkıyor. Ecnebi dostlarımızın tabiriyle 'immersion' *SoD2*'nin sınıfta kaldığı bir alan.

O kadar hata var dedim, bazılarından bahsetmemek olmaz değil mi? Mesela üs kuracaksanız aman diyeyim tırmanılabilir bir merdiveni olmasın. Ekibinizdeki diğer hayatta kalan insanlarınız ya bu merdivenlerde takılı kalıp sürekli in-çık yapacaklar ya da dönem dönem kendilerini yükseklerden aşağı atıp yaralanacaklar. Mesela Cascade Hills haritasında köprü üzerine kurabildiğimiz bir üs var. Buranın bir de ikinci katı var ki NPC'ler için tam bir ölüm tuzağı. İkinci katta takılan ve başıboş bıraktığınız her NPC kendini aşağıya atıp ağır yaralanabiliyor. Bu arkadaşları tedavi etmek de tabii ki kaynak kaybı demek.

Kontrol ettiğimiz karakterlerin ufacık taşların üzerinden bile sıçramakta güçlük çektiğini, hatta taşlı ortamlarda ya da dik çıkışlarda takılı kaldığını da söyleyeyim. Üstelik bu o kadar sık oluyor ki Undead Labs oyuna "sıkıştığımda beni kurtar" radyo komutu eklemiş. Evet, yani karakteriniz sıkışınca bu radyo komutuyla oyun sizi birkaç metre geriye ışınlıyor. Kendileri bile farkındalar sıkıntının... Araçları da (arazi aracı bile olsa) yoldan çıkarmayın derim. Kendileri her kayalığa ve taşa toprağa takılmaya müsaitler. Yolda sürerken de bariyerlere çok çarpmamaya dikkat edin. Hayır, araba hasar almasın diye değil, bariyerlerin içine girip orada takılı kalabiliyor. Kullanıcı arayüzü de sağ olsun hem rezalet (envanterimizi düzenleyemiyoruz bile) hem de sık sık ortadan kayboluyor. Nişangahımız da bu arayüzle paralel olduğu için nişangahımız da arayüzle birlikte kaybolabiliyor. Eh, arayüz kaybolunca ne diğer insanlarla etkileşime girebiliyorsunuz, ne loot yapabiliyorsunuz, ne de üssünüzü kullanabiliyorsunuz. Oyunu tekrar başlatmaktan başka çare yok. 25 saatlik maceramda bu sık sık başıma geldi.

Oyundaki diğer hayatta kalan gruplarının sürekli olarak yardım dilenmesi ve bunları nefes almadan yapmaları da çok rahatsız edici bir hale geliyor. Üstelik bu arkadaşlara yardım etmezseniz anında çekip gidiyorlar ya da düşmana dönüşebiliyorlar. Yani o kadar sık destek istiyorlar ki birinin telsiz mesajı biterken diğerinin mesajı başlıyor. *Fallout 4*'teki "başka bir yerleşkenin yardımımıza ihtiyacı var" sinir bozucu geldiyse *SoD2* oynayana kadar bekleyin.

Ekibimizdeki karakterlerle bağ kurmak, onları sevebilmek de çok zor. Diyalogları çok kısıtlı ve seslendirme ekibi çok dar. Üstelik tipler de birbirine çok benziyor. Şöyle söyleyeyim, zenci erkekleri bir kişi, zenci kadınları bir kişi, latin erkekleri bir kişi, latin kadınları bir kişi ve beyaz karakterleri de yanılmıyorsam ikişer kişi seslendiriyor. Keza karakterlerin tipleri de hep birbirine yakın ve kıyafetleri de genelde benzer oluyor. Zaten kimsenin kıyafetini değiştiremiyoruz ve benim açımdan bu büyük bir eksi. Hoş üs kurmanın bile kaynaklar dışında çok bir anlamı yok, zira üssü pek modifiye etme şansımız yok. Hatta ses yapan bir üssümüz varsa sürekli olarak tek tük zombiler üsse sızacak ve size saldıracak.

Bina yoksa araba yesinler

Oyunda üs kurmak ne yazık ki belirli binalar yapmak ve onları geliştirmekle kısıtlanmış. Duvarları güçlendirmek, kapılara barikat yapmak ya da istediğimiz yere üs kurmak mümkün değil. Bununla birlikte kapıların önüne araba park etmek ve zombilerin girişini tek bir kapıya düşürmek şu an için en ideal çözüm. Ben kullanmadığım arabalarla sokağı komple kapatan bir duvar yapmıştım mesela. Üstelik karşı binada da dost bir insan grubu oturduğu için zombileri birlikte avlıyorduk.



Sağlık durumuna her zaman dikkat etmeli.



İçerik nereye kadar?

SoD2'de yegâne amacımız yaşadığımız kasabadaki "Kan Vebası Kalpleri"ni yok etmek. Geri kalanı tamamen size kalmış ve sizin hikâyeniz, bizim hikâyemiz. Bununla birlikte bir de geride bir efsane bırakmamız gerekiyor. O da seçtiğimiz lidere göre şekil alıyor zaten. Bir kasabayı bitirdikten sonra sıra diğer kasabaya geliyor. Üç kasabayı da bitirdikten sonra geriye pek bir şey kalmıyor. Oyun hatalarını görmezden gelmeyi başarabilirseniz, keyif alacaksınız ve tekrar tekrar oynayasınız da gelecek. En azından zombi türünü sevenler için diyelim.



Ekip arkadaşlarınıza pek fazla bağlanamıyorsunuz ve maalesef arkanızı kollama konusunda da çok iyi değiller.



Üs kurma mekaniklerini daha ayrıntılı hale getirmeleri gerek, umarım güncellemelerle olur bu.





Bu arkadaşlar zaman zaman can sıkıcı şeyler yapabiliyor.

Kolay para

Oyunun daha başında Blood Plague (Kan Vebası) çok büyük bir hastalık gibi gösteriliyor. Ancak daha en baştan hastalığın tedavisini öğreniyoruz ve daha da kötüsü tedaviyi yapmak çok kolay. En büyük tehdit olması gereken şey, gram tehdit oluşturmaz hale geliyor. Üstüne oyunun ekonomisi de biraz zayıf ve Kan Vebası ilacıyla kısa sürede zengin olup istediğiniz ileri karakolları ve büyük üsleri kısa sürede elinize geçirebiliyorsunuz.

Zaman zaman o kadar keyifli oluyor, potansiyeli o kadar yüksek ki üzülmeden edemiyor insan.

Bir sıkıntı teşkil etmiyorlar ama her beş dakikada bir üsse zombi sızması ve kimsenin bir şey yapmaması insanı bir noktadan sonra çıldırtabiliyor. Üstelik koruma kulesi dikseniz bile kimse tepesine çıkıp da zombileri vurmuyor. Pasif bonusu ve dekor olsun diye var bu kuleler. Bir güncellemeyle düzeltilecekmiş, umarım düzeltilir...

Çok oyunculu modu oynanamaz durumda

İlk oyunun sadece tek kişilik olmasından sonra *SoD2*'nin co-op moduyla gelmesi büyük bir sevinç sebebiydi ama bu sevinç de oyun çıkana kadar sürdü. Oyuncular arası senkron sıkıntıları mı diyeyim, yoksa herkesin sürekli olarak etrafta ışınlanmasından mı bahsedeyim? Saatlerce ve hatta belki de günlerce emek harcadığınız karakterinizi lag'li bir ölümle kaybetmek veya daha da kötüsü bağlantı sebebiyle oluşan bir hata yüzünden ölmesini izlemek inanılmaz sinir bozucu. Oyundaki en güçlü zombi olan Juggernaut ziyadesiyle yavaş aslında ama co-op'ta dikkatli olun, bir anda yanınıza ışınlanıp karakterinizi ortadan ikiye ayırabilir. Siz de ekran başında "Ha????" diye kalabilirsiniz. Bir arkadaşımın başına geldi tabii...

Dört arkadaş maceralara atılmak, hayatta kalma savaşı vermek ve zombi sürülerini katletmek istiyorduk, olmadı :(İlerleyen haftalarda veya aylarda oyunun bağlantı sıkıntıları muhtemelen düzelecektir. Hatta yukarıda saydığım hatalar da umarım düzeltilecek, zira Undead Labs bu hataların farkında olduklarını ve üzerlerinde çalıştıklarını duyurdu bile (bir zahmet). Amma ve lakin oyunu arkadaşlarınızla oynamak için alacaksanız o gün bugün değil.

Radyo komutları sayesinde diğer oyuncuların oyununa katılabilir ya da onları oyununuza davet edebilirsiniz. Oyunda PvP bulunmadığı için tam olarak korkmanıza gerek yok

diyebilirim. Ancak troll birine denk gelirseniz de geçmiş olsun. Üssünüzde molotoflar patlatıp karakterlerinizin canlarını yakabilir veya gerçekten hiç üşenmeden haritayı gezip Juggernaut'ları, zombileri toplayıp üssünüze getirebilir. Bu savaşta da ya deli gibi kaynak harcamak zorunda kalırsınız ya da kayıp verirsiniz. Yine tabii bir arkadaşımın başına geldi, inanırsanız...

İnsan ister istemez iyi ki PvP yok diyor aslında, zira bu kadar sıkıntılı ve eksik bir oyunda bir de PvP hayal edemiyorum.

Oyuncusu olmasanız çok eğlenceli oyun aslında

Bu kadar gömdüm durdum ama *SoD2* yine de eğlenceli bir oyun. Sizi bilemiyorum ama ben bu tip bir yapımı "bitmiş oyun" olarak süren firmalara uyuz oluyorum ve güç bela kazandığımız paramızı hak etmediklerini düşünüyorum. Ellerinde bir efsane yaratacak imkânlar var ve oyun gerçekten de büyük bir potansiyele sahip. Oynarken bunu sık sık hissediyorsunuz ama ne zaman sarmaya başlasa bir oyun hatası sizi geri götürüyor. Bazen bir adım ileri iki adım geri, bazen iki adım ileri iki adım geri... İleri atılan adımlar neredeyse her zaman geriye atılan adımların arkasında kalıyor ne yazık ki.

Oyundaki üç harita da güzel tasarlanmış ve ilginç savaşlara sahne olabiliyorlar. Özellikle gece vakti üssünüzden uzak bir yerlerde ve arabasız kaldıysanız oyun muhteşem bir hale geliyor. Karakterlerimiz birer Rambo ya da Terminatör değiller. Eh, oyun da tam kıvamında bir acımasızlığa sahip. Ölen karakteri geri getirmenin bir yolu yok (hızlı bir şekilde Alt+F4 çekmek dışında). Üssünüzden 2 km uzakta, benzininiz bitmiş ve zifiri karanlık hâkim. Bir Juggernaut gördünüz ve üstelik hem yaralı hem de yorgunsunuz. İşte o zaman gerçek bir hayatta kalma savaşı başlıyor. Hele ki bir diğer özel zombi türü olan Feral da karşınıza çıkarsa geçmiş olsun. Susturuculu ve güçlü bir silahınız yoksa bu savaştan galip çıkmanız çok zor. Sesli bir silah kullanıyorsanız ve bu iki güçlü zombiyi ve etraftaki tırıvırı zombileri öldürdünüz diyelim. O silah seslerinin bir ordu zombiyi size getireceğini tahmin edebilirsiniz. Üstelik zombiler kapı mapı dinlemiyorlar ve yorulmuyorlar. Ekibimin bir numaralı insanı Madison'ı az kalsın bir gece zombilere yem ediyordum. Takımın neşe kaynağı olan Madi aynı zamanda yetenek ağacındaki her alanda son seviyeye gelmiş bir ölüm makinesiydi. Ancak o bile iki Feral, bir Juggernaut ve sayısız zombi karşısında çok bir şey yapacak durumda değil. Üstelik hem tüfeğim hem de bıçağım bu savaşta kırıldı ve çok az bir canla bir reklam panosuna tırmanıp kaçmak zorunda kaldım. Sonrasında ne mi yaptım? Gündüz olana kadar bekledim ve radyodan başka bir oyuncuyu çağırıp arabayla gelmesini istedim. Sağ olsun delikanlı bir arkadaştı ve beni üssüme kadar sağ salim teslim etti.

Bu muhteşem bir andı ve oyunu baştan aşağı iliklerime kadar hissettim. Yani Undead Labs aslında bir şeyleri muhteşem yapmış ancak oyuna hayat veren pek çok detayı da öyle büyük bir şekilde es geçmişler ki bu güzel anlar tek tük kalıyor.

Yalnız tabii tecrübe kazandıkça oyun hatalarının neler olduğunu ve nereden çıktıklarını bilir hale geliyorsunuz, bu da o hatalarla karşılaşma ihtimalinizi düşürüyor ve oyun gittikçe keyifli bir hal alıyor. Bir de çok oyunculu modu için gerekli düzenlemeler yapılırsa ve bu mod oynanabilir bir hale gelirse oyunun vereceği keyif de artacaktır. Çünkü *SoD2* arkadaşlarla oynandığında kat kat zevkli olacak bir yapıya sahip.



Çeşitlilik

Oyunda zombi çeşitliliği daha fazla olmalıymış demeden edemiyorum. L4D'deki Boomer'ı andıran Bloater, Hunter'ı andıran Feral, diğer zombileri etrafına toplayan Screamer ve Tank'ın yavrusu Juggernaut dışında özel bir zombi yok. Blood Plague zombileri bize hastalık bulaştırmak dışında sıradan zombiler. Onları ayrı tutma gereği duymadım.

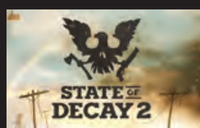
+

- Gece atmosferi gerçekten başarılı ve zombi dağılımı tam tadında
- Özel zombiler iyi tasarlanmış ve oyunun her aşamasında tehdit oluşturuyorlar
- Haritalar ve harita tasarımları başarılı, bölge keşfine çıkmak keyifli oluyor

–

- Oyunun dünyasını bozan sayısız hata var
- Karakter özelleştirme yok, üs geliştirme sınırlı
- Çok oyunculu modu şu an rezalet bir durumda
- Görsel olarak çağın gerisinde ve karakterlerin hepsi birbirine benziyor
- Seslendirme kadrosu çok az insandan oluşuyor, birbirine benzeyen karakterlerin sesleri de aynı
- İnsan yapay zekâsı üzerinde çokça çalışılması gerekli

5+



Son Karar

Zombi türünü seviyorsanız başlarda sinir olduktan sonra keyifle oynayacaksınız ancak birkaç güncelleme almadan elinizi sürmeyin derim. Sıkıntılar bir değil bin.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Undead Labs | **DAĞITIM:** Microsoft | **DİJİTAL İNDİRME:** 69 TL (Microsoft Mağaza, XBL) | **YAŞ SINIRI:** 18+
DAHASI İÇİN: stateofdecay.wikia.com





Tombiş Siegmeyer'la konuşmadan geçmemek lazım.

DARK SOULS REMASTERED

Bu oyun bu kadar akıyor muydu yahu?

ESER GÜVEN

Dark Souls Remastered'daki ilk ölümümün sebebi ne aceleciliğimdi, ne iş bilmezliğim, ne de dikkatsizliğim. Asylum Demon'ın karşısına dikildiğimde her zamanki gibi kendime güvenim tamdı. Bakın bunu övünmek anlamında söylemiyorum, eminim ki aranızda benim gibi çok kişi vardır çünkü. Bu oyunu o kadar çok kez oynadım ki neredeyse her şeyi ezbere biliyorum: Nerede ne yapılır, hangi oyuktan hangi sürpriz düşman çıkar, hangi saldırıya karşı nasıl zamanlama yapılır... Hepsi de hafızamda saklı. O yüzden Asylum Demon zıplayıp da kıçıyla tepeme indiğinde ne kadar şaşırdığımı tahmin edebilirsiniz belki...

Normalde gözü kapalı savuşturabileceğim bir saldırının altında ezildim ve *Dark Souls Remastered*'daki ilk ölümünün sebebi oyunun acayip biçimde akıcı olması oldu! Kas hafızası öyle bir şey ki oyunun kütük gibi performansına alışık olunca bu kadar kaymak gibi kayan bir performans beklemiyordum tabii. Alacağın olsun Asylum Demon'cığım, beni bir daha bu kadar kolay avlayamazsın, tadını çıkar.

Aynı Souls'un laciverti

Dark Souls Remastered, içerik bakımından *Dark Souls*'un bire bir aynısı. Eğer *Prepare to Die Edition*'ı daha önce DSFix kullanarak oynadıysanız oyunun 60 fps'de yağ gibi akıyor olmasının dışında pek bir ekstra görmeyeceksiniz. Tamam oyunun grafikleri daha cilalanmış ama bu cila öyle "aman Tanrım bu nasıl bir görsellik" diye hayret ettirecek seviyede değil. Hatta şöyle söyleyeyim, bazı yerlerdeki düşük çözünürlüklü dokuları görünce "e bunun DSFix'ten ne farkı kaldı ki" diye düşündüğüm de oldu. Örneğin Painted World of Ariamis'teki ağaçların yaprakları hâlâ daha Nuh Nevi'den kalmış gibi, kare kare görünüyor. Ya da Anor Londo'da üzerinde yürüdüğünüz bazı çatıların halen düşük çözünürlüklü dokularla kaplı olduğunu fark ediyorsunuz. Yine de oyunun genel olarak çok daha canlı göründüğünü söylemem lazım, hakkını da yemeyelim.

Peki ama oyunla gelen tek değişiklik yüksek çözünürlük ve 60 fps desteği mi? Elbette değil. Oynanışı olumlu olarak etkileyen birkaç önemli yenilik de mevcut *Remastered*'da. Örneğin Blacksmith Vamos'un yanındaki Bonfire hiç fena olmamış. Artık Covenant değiştirmek için onca yol tepmemiz ve Covenant'a bağlılık yemini ettiğimiz yere dönmemiz gerekmiyor örneğin. Bonfire'da dinlenirken açtığımız Covenant menüsü sayesinde bildiğimiz Covenant'lar arasında hızlıca geçiş yapabiliyoruz. Birden fazla eşyayı aynı anda kullanabilme özelliğiyse serinin diğer oyunlarından *Dark Souls*'a dönünce en rahatsızlık veren mekaniklerden birini iyileştirmiş. Özellikle de çok sayıda ruh kullanmanız gereken durumlarda bunu tek tek yapmak cidden acayip bir zaman kaybıydı.

Akışkanlar mekaniği

Bunlar dışındaki değişikliklerin önemli kısmıysa oyunun PvP yanını etkiliyor. Örneğin aynı anda oyuna katılabilecek oyuncu sayısının 4'ten 6'ya çıkarılmış olması ve en önemlisi de oyuna şifreli eşleştirme sisteminin gelmiş olması çok iyi. Oyunun menüsünden gireceğiniz şifre sayesinde bir arkadaşınızla aynı oyuna girme şansınızı garantiye alabiliyor ve birlikte oynayabiliyorsunuz. Adanmış sunucuların da PvP keyfini arttırdığını söylemem lazım. İlk invasion'ımı Anor Londo'da yaşadım ve bir *Dark Souls* klasiği olarak bol lag'li bir kapışma yaşayacağımı düşündüm. Belki karşımdaki de öyle düşünmüştür. Tıpkı PvE'deymiş gibi rahatça saldırabildiğimi ve gecikme olmaksızın rakibin arkasına geçip saniyesinde backstab çakabildiğimi görünce nasıl keyiflendim anlatamam size. Bu yeni sistemle PvP'nin keyfi de artmış durumda yani.

Dark Souls Remastered'ın bu saydıklarım dışında bir ekstrası yok. Eğer oyunun *Prepare to Die Edition* versiyonuna sahipseniz %50 indirimli satın alabiliyorsunuz ama o da 60 liraya denk geliyor. Sırf bu özellikler için o kadar para verilir mi derseniz, cevabım hayır olacak. Ancak *Dark Souls*'u henüz oynamadıysanız bu versiyonu gördükten sonra öncekilerin yüzüne bile bakmanız mümkün değil. Ben kıyas yapmak için arada *Prepare to Die Edition*'a geçtim de... *Remastered*'dan inip de eşeğe binmek hiç cazip olmadı.

+

- **60 fps'de Dark Souls pek bir acayip oluyormuş**
- **Yaşam kalitesini arttıran ufak tefek değişiklikler**
- **PvP'de hiç lag yaşamamak**

−

- **Bazı kaplamalar hâlâ düşük çözünürlüklü görünüyor**

9

DARK SOULS REMASTERED

Son Karar

Biraz pahalı, önceki versiyonlara sahipseniz o kadar da şart değil.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** QLOC - FromSoftware | **DAĞITIM:** Bandai Namco | **DİJİTAL İNDİRME:** 118 TL (Playstore), 120 TL (Steam) (Prepare to Die Edition sahiplerine 60 TL) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** darksouls.wiki.fextralife.com

YAKUZA 6: THE SONG OF LIFE



Yakuzanın duygusal şarkısı

NOYAN AKATLI

Hak ettiği ilgiyi görmediğini düşündüğüm oyun serilerinden biri *Yakuza*. PS2'ye çıkan ilk oyunundan sonra Playstation dışındaki platformları ziyaret etmemesinin de bu durumda etkisi var tabii. PS3'te oynadığım *Yakuza 3*'ten sonra, bir önbölüm olan *Yakuza 0* ve ilk oyunun yeniden yapımı *Yakuza Kiwami* PS4'e geldi geçtiğimiz iki yıl içinde. Ve nihayet, *Yakuza* serisi, son şarkısının hüzünlü ezgisi eşliğinde, veda etmek üzere sahne aldı. Bakalım 45 - 50 saatlik oyun süremden neler kalmış aklımda.



Ana öyküde kalabalık dövüşlerden çokça var.

Kazuma Kiryu, çatık kaşlı kahraman

Yakuza önümüzdeki yıllarda devam edecek belki, ancak "Hayatın Şarkısı" sürümüyle, en az iki - üç yüz saatlik oyun potansiyeline sahip olan Kazuma Kiryu'nun yaşam öyküsünde "Son" yazısını görüyoruz. Kısaca özetleyelim: Kiryu adlı, bir tür eski yerli film klişesi, Cüneyt Arkın klasiği tadında yemin ederek suç - şiddet ortamından çekilmiş emekli yakuza reisi; önceki oyunlardan hatırladıklarımıza göre bir yetimhanede, iyiliksever bir yakuza ileri geleni tarafından korunarak iki arkadaşıyla beraber büyümüş, 18 - 19 yaşlarına geldiğinde yavaş yavaş Tojo çetesi adlı büyük suç organizasyonlarından birine hizmet etmeye başlamış, birbirinin ardından uğradığı ihanetlerin, sinsi entrikaların sonuçlarını temizlemek için kendi tercihleriyle hapse girmiş ve Tojo çetesinden ayrılarak yakuzalığı bırakmıştır. Bu arada iki arkadaşından Yumi'yle romantik ilişkiye girmiş, Yumi'nin başkasından olma çocuğu sevimli Haruka'ya babalık da yapmıştır.

2016'da geçen "The Song of Life"'ın açılış sahnelerinden, vurdulu kırdılı aksiyonun içine duygusallığın yedirildiğini hissettim, yanılmamışım da. Spoiler vermemek için, ana öykünün tam kıvamında tutulduğunu, sert mizaçlı, aşırı doğru, düz ve kendine göre ilkeli bir karakter olan Kazuma Kiryu'nun vedasına yakışır seviyede, ihanet ve beklenmedik sürprizler, ve izleyeni şaşırtan gelgitler içeren sahnelerle dolu olduğunu söyleyeyim sadece. Oynanıştaysa çoğu olumlu yönde değişiklikler var: Dragon Engine adlı yeni oyun motorunun farkı, şehir ışıklarının renkli yansımalarından, dövüşlerdeki ağır çekim sahnelerine kadar her yerde hissediliyor. Dövüşler de sadeleştirilmiş, farklı dövüş tarzlarına geçiş yapmak yerine, beş farklı alanda topladığımız deneyim puanlarını dağıtarak ana özellikler, dövüş, hızlı koşu gibi yetenekler alıyoruz; beğendiğim bir temel değişiklik oldu bu da. Binalara giriş çıkışta yükleme olmaması, diyalogları daha akıcı şekilde atlayabilmek gibi basit görünen teknik gelişmeler de, yorucu kavgalardan sonra sebzeli erişte çorbası bulmuş yakuza keyfi veriyor oyuncuya. Oyundaki Tokyo ve Hiroshima'dan esinlenilmiş iki şehirde yediğimiz yemekler, yan hikâyeler ve yan görevler de olabildiğince çeşitlenmiş. Mini oyunlardan benim sevdiğim dans, bowling, balık tutma gibi birkaç tanesi artık yok ama vücut geliştirme, çete yönetimi, zıpkınla avcılık gibi yeni etkinlikler yakuza ek işi olarak güzel ve oynaması keyifli olmuş.

Aile bağları ve fedakârlıkla ilgili bazı ara sahnelerde gözlerimin hafif nemlendiğini de itiraf ederek bitireyim *Yakuza*'nın -şimdilik- son oyunu hakkındaki yorumlarımı. Kapanışta, bol kovalamaca, kavgayla geçen; acı, özveriyle dolu ve onurundan asla taviz vermediği yaşam öyküsünün sonlarında, Kiryu'nun manevi oğlu Daigo'ya yazdığı mektuptan alıntı yapayım: "Anlatmak istediklerim birikti, bir dağ gibi yığıldı. Ne yazık ki bahsetmek, anlatmak istediklerimin çoğunu anlatamadan gitmiş olacağım..."

+

- Duygusal öykü
- Yan karakterler
- İki şehir de özellikle gece güzel görünüyor
- Yükleme ekranı, diyalog satırı gibi sıkıcı ögeler azalmış
- Kiryu'nun hayatı ve kişiliğine yakışan bir son

−

- Silah kullanımı ve mini oyun çeşitleri biraz eksilmiş

8+



Son Karar

En azından Zero ve Kiwami'yi oynamış olanlar için anlamlı bir Yakuza finali.

Nereden girmeli?

PSN'de, Yakuza 0 ve Yakuza Kiwami dönem dönem indirime giriyor, denk gelirseniz ikisini de alın derim. Yakuza 0 1988, Kiwami'yse 2005 yıllarında geçiyor. Zero, Kiwami ve The Song of Life'ı sırayla oynarsanız, Kazuma Kiryu'nun film gibi yaşam öyküsünün önemli kısmını görmüş olacaksınız, aradaki kısımları da geçmiş bölüm özetlerinden okuyabilirsiniz. Yakuza 0'nun başlarında, dart, karaoke, beyzbol gibi mini oyunları neden oynadığımız da anlatılıyor hem yakuza raconuna uygun olarak.



'80'lerden arkadaşım Pocket Circuit Fighter'a yamuk yapanı affetmem!

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Sega | **DAĞITIM:** Sega | **KUTULU FİYATI:** 260 TL (Essence of Art Ed.) | **DİJİTAL İNDİRME:** 179 TL (PSN) | **DAHASI İÇİN:** yakuza.wikia.com



FROSTPUNK

Yaz aylarında içiniz serinlesin

NURETTİN TAN

Frostpunk'ı erkenden oynama fırsatım olmuştu. O zaman oyun size iki saat veriyor ve o zaman sürecince hayatta kalabildiğiniz kadar kalıyordunuz. "Off süper liderim daha ilk oynayışımda milleti aç ama mutlu ettim" diye böbürlendiğimi hatırlıyorum. Bir liderde olması gereken bütün vasıflara sahiptim, halkımı geberene kadar açlık sınırında çalıştırıyor (çocukları da dâhil) ama onları mutlu etmesini de biliyordum. Oyun nihayet çıktı ve anladım ki aslında 11 bit studios agam biz basınla dalga geçmiş çünkü bize çok daha kolay bir sürümünü yollamışlar.

Cehennemin buz kesmiş hali

Frostpunk aslında bize çok uzak olmayan bir hikâye üzerine kurulu. Kuduz köpek gibi atmosfere kürek kürek karbon gazı salmaya devam ettiğimiz ve sıcaklığı körüklediğimiz süreçten, yani kutupların erimesinden ve yer değiştirmesinden bahsediyorum. Oyunda kesin bir sebep gösterilmese de refah içinde yaşayan toplum bir şekilde buzul çağının göbeğine düşüyor ve medeniyet karlar altında kalıyor. Biz de Core denilen bir cihaza güvenerek yeni bir toplum kurmak için yola çıkan insan topluluğun lideri oluyoruz.

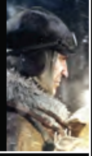
Garip bulduğum ilk durum haritada şehrimi kurmam için verilen alanın bana çok dar gelmesiydi. Ben bunu kısa sürede doldururum diye tahmin ederken ilk saatin sonunda daha ikinci sokağı kurmak için soğuk terler döktüğümü fark ettim tabii. Oyun boyunca benim ve muhtemelen sizin de içinizi saracak çaresizlik ve hayatta kalma hissi muazzam. İçim kararak oynadığım her dakika şehrimde yaşayan insanların çektiği çileleri iliklerime kadar hissettim. Ama hayatta kalmalıydık ve yaşamak için zor kararlar almak gerekiyordu.



Kaynakları idareli kullanmak tam anlamıyla ölüm kalım meselesi.

Çoğunluğun iyiliği için demir yumruğu masaya vurmak

İyi bir lider olmak neyi gerektirir? İnsanların hayatının size bağlı olduğunu bilerek her gün kimsenin alamayacağı zor kararları aldığınız *Frostpunk* bu sorunun cevabını bulmanızı istiyor. Aynı Westworld'e gelen ziyaretçilerin gerçek tabiatlarını keşfetmesi gibi *Frostpunk* da zorda kaldığınızda ne kadar ileri gideceğinizi sınıyor. İşçi sayınız azaldı ve yeterli avcınız ya da kömür toplayıcınız yok. Bir gün sonra açlığın ya da -40 derecenin kapınıza dayanacağını biliyorsunuz. Halkın çoğunluğunun iyiliği için çocukları da çalıştırır mısınız çalıştırmaz mısınız? İnsanların çalıştığı yerlere ısıtıcı kurmadınız ve aşırı soğuk yüzünden uzuvları donmaya başladı. Ölüm döşeğinde hayatlarını devam ettirir misiniz veya donan uzvu keser misiniz? Bu ve bunun gibi sorular *Frostpunk*'ta her gün karşınıza çıkacak. İşin güzel tarafı her kararın oyuna bir etkisi var. Bacağını kestiğiniz adamdan hayatını kurtardığınız için bir mektup alırken, çalıştırdığınız bir çocuğun ölümüyle vicdanınıza biraz daha yük bindiriyorsunuz. Aldığınız kararların çoğunu belirli sürede açılan "Kanun Kitabı"na işliyorsunuz ve herkes bunlara uymak zorunda kalıyor. Şu karar kesin iyidir bu karar kesin kötüdür diye bir şey yok, her kanunun iyi yanları ve mutlaka halkı mutsuz eden kısımları da oluyor. *Frostpunk*'ın bu dengesine hayran kaldım, beni her saniye



köşeye sıkıştırıp en ufak dikkatsizliğime ısırmaya çalışan bir köpek gibi kuytuda bekliyordu.

Hiçbir medeniyet çabucak kurulmaz

Bunu onuncu denememden sonra anladım. Oyunda karınca çiftliği izler gibi emir verdiğiniz işçilerinizin hareketlerini gözlemlemek belli bir yerden sonra bayıyor. Özellikle akşam vakti tentelerine çekildiklerinde neredeyse hiçbir şey yapmadan bekliyorsunuz. Bu kısmı hızlandırarak geçmeye başladıktan sonra bir bakmışsınız işçilerin çalıştığı zamanları da hızlı geçiyorsunuz. Benden tavsiye; bunu yapmayın. Oyun zaten o kadar çabuk bitseydi hiçbir anlamı olmaz, oynanış süresi de beş saati geçmezdi. Oyunu hızlandırdığınız anda *Frostpunk* sizi cezalandırıyor çünkü dikkat etmeniz gereken detayları atlıyorsunuz. Teknoloji ağacında bir özelliği açmak için çeliğe abanırken insanların açlıktan kırılmasını gözden kaçırıyorsunuz. Oyunu geceleri dahi yavaş yavaş oynayın ve ertesi gün gelip çattığında bu zamanı neler yapacağınızı düşünerek geçirin derim.

Belirli bir seviyeye gelene kadar etrafınızdaki kısıtlı sayıda bulunan odun, çelik ve kömürü dikkatli kullanın. Halkınızın tek ısı kaynağı jeneratörü sadece geceleri açmaya çalışın diyeceğim ama günlerce süren aşırı soğuklarda gündüzleri de çalıştırmayı unutmayın. Bu yüzden her daim kömür madenlerinde çalışan birilerinin olduğundan emin olun. Kömür ısı demek ve bu soğuğa karşı ayakta kalmak için halkı sıcak tutmanız gerekli. Odun daha çok yapacağınız binalar ve teknoloji ağacı için gerekli, o yüzden bir miktar işçiyi sürekli odunda tutun. Çelik parçalarıysa oyunun başında teknoloji için olmazsa olmaz ama acelesi olmayan bir materyal, o yüzden toplamak için acele etmeyin.

İçinde bulunduğunuz kör vadinin dışında karlar altında kalmış ve keşfedilmeyi bekleyen koca bir dünya var. Buraya göndereceğiniz gözcü birlikler *Frostpunk*'ın kilit anlarından bir tanesi. Fakat bir noktaya gitmeden önce kayıt etmenizi öneririm. Özellikle daha başlarda keşfettiğiniz noktalarda başka mülteciler bulmanız ilk başta kulağa hoş gelebilir ama nüfusunuza aniden katılan otuz boğazı doyuracak yemeğiniz yoksa yıkıma giden yola farkında olmadan ilk taşları döşemiş oluyorsunuz. Üst üste keşfedeceğiniz iki mülteci kampı sizi anında bitirir, onları kabul etmeseniz bile gözcülerinizin kaybettiği zaman telafi edilemez bir süre. Kayıt hayat kurtarır.

Hayatta kalmanın en zorlu yanı ihtiyaç duyduğunuz malzemeleri değil, iradeyi bulmaktan geçiyor.



Frostpunk, 11 bit studios'un dâhice hazırladığı bir strateji olmuş. *This War of Mine*'la bizi çok farklı bir boyutta ahlaki kararlar almaya zorlayarak kendimizden nefret ettiren stüdyo bu işi çok iyi kotardığını *Frostpunk*'la resmen kanıtlamış durumda. Oynadıkça oyunun konusu hiç tahmin etmediğim yerlere gitti ve zevkinizi kaçırmamak için bundan çok bahsetmedim. Ama sadece sizin değil toplumun da ne kadar vahşileşebileceği ve fanatikleşebileceğini de gözler önüne seriyor *Frostpunk*. İyi stratejilerin zar zor çıktığı şu yıllarda oyun tam bir dünya harikası. Yalnız siz onu sevseniz de o sizi sevmeyecek bunu bilin. Her fırsatta sizi cezalandıracak ve bunu yaparken zerre affının olmadığını göreceksiniz. Yılsanız da denemeye devam edin çünkü bu oyunda hayatta kalabilirseniz aldığınız tatmin duygusu muazzam.



Şehir gelişip nüfus arttıkça sorunlar da büyüyor.





+

- Ustaca hazırlanmış mikro yönetim
- Oyuncuyu atmosferin içine sokup hapsediyor
- Güzel hazırlanmış steampunk evreni

–

- Verdiği görevler bazen bug'lanıyor

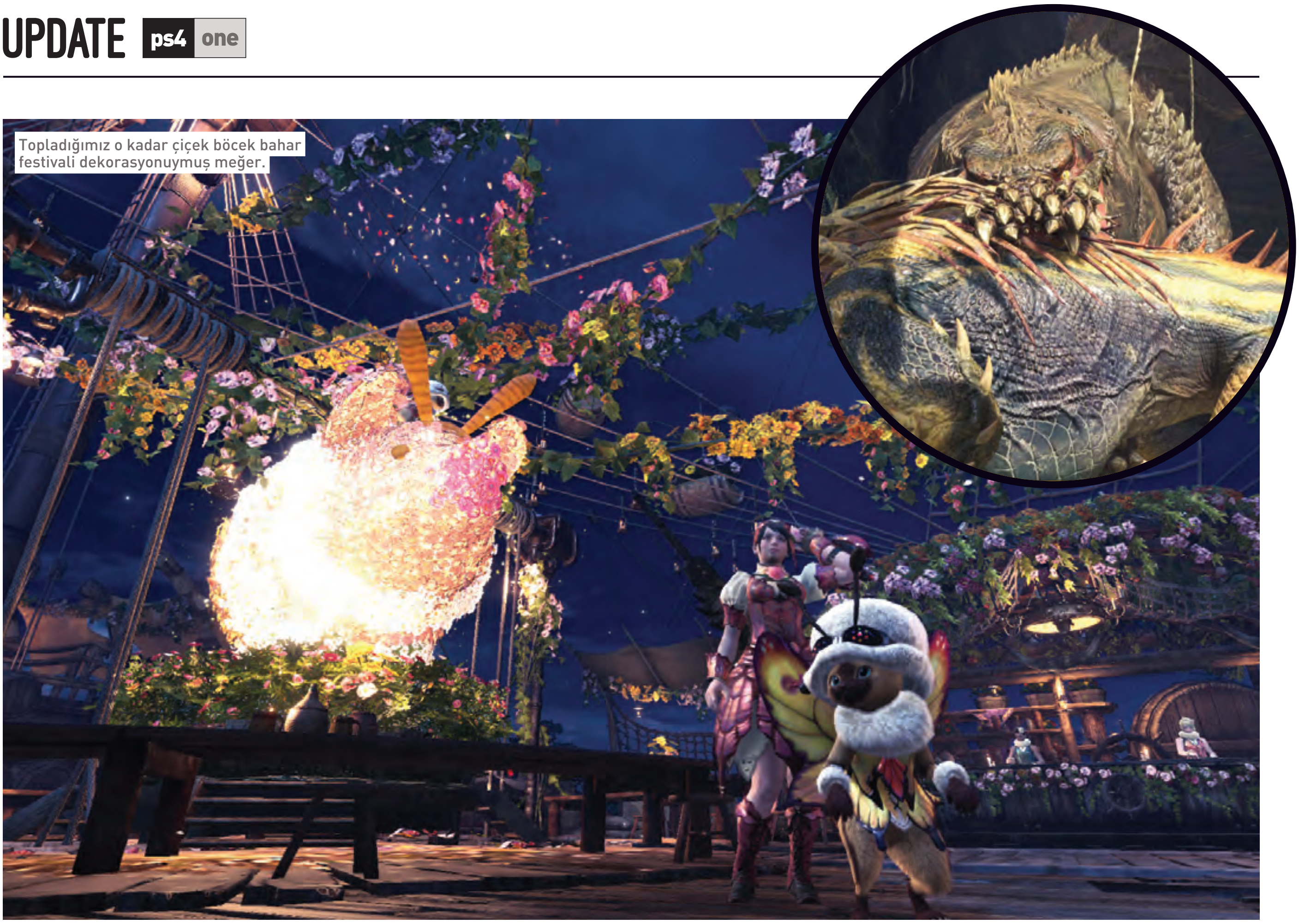
8



Son Karar

Sizi her saniyesinde sınıyor. Tekrar tekrar baştan başlıyorsunuz ama bir şekilde müptelası olup bu meydan okumaya karşılık veriyorsunuz.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** 11 bit studios | **DAĞITIM:** 11 bit studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** frostpunk.gamepedia.com



Topladığımız o kadar çiçek böcek bahar festivali dekorasyonuymuş meğer.

MONSTER HUNTER *WORLD*

Av devam etmeli!

EREN ERYÜREKLİ

Sanmayın ki *Monster Hunter World*'e 9+'sını verip bir daha yüzüne bakmadım. Aksine tam da yapımcıların istediği gibi kendisinden vazgeçemedim ve yine onlarca saati gömmüş bulundum. Tabii aynı hayvanları kes kes dur nereye kadar? Bu yüzden de oyunu iyice sömürdükten sonra yenilikleri beklemeye başlamıştım. Neyse ki bahar Astera'da güzel başladı.

Bahar festivali, Çılgın Jo ve Kulve Taroth

Oyunculara daha evvelden söz verilen başımızın belası dev turşu Deviljho (veya benim deyimimle Deli Jo) geldi ilk ve formundan bir şey kaybetmediğini, hatta silah olarak diğer yaratıkları kullanışıyla yeni numaralar da öğrendiğini gördük. Seriye *Monster Hunter 3*'te katılan Deviljho hem avcıların korkulu rüyası hem de mücadele etmeyi çok sevdikleri bir yaratık. İri cüssesine rağmen çok hızlı hareket etmesi, Dragon elementi saldırıları ve bir anda ortamlarda belirebilmesiyle Bazelgeuse gibi tam bir oyunbozan kendisi. Üstelik daimî olarak aç. Bu da onu daha tehlikeli kılıyor. Eğer Hunter Rank 49'u geçmiş ve zırhların son geliştirmelerini açmışsanız (üstüne bir de Rocksteady Mantle'ı almışsanız) 8. seviye Deviljho özellikle yakın dövüşçüleri soloda bile çok zorlamayacaktır. Ben 3-4 farklı silahla kendisini son derece rahat geçtim ama menzilli silahlarda Jo acımadı. Lakin kendisinin bir Tempered hali var ki canı pek artmasa da verdiği hasar inanılmaz artıyor ve 2 vuruşta yenilmeniz pekâlâ mümkün. Yani aman dikkat. 49. seviye Tempered Kirin dövüşü kadar olmasın epey terletecektir Jo yeni avcıları.

Bir diğer güzel etkinlik Nisan ayında gerçekleşen bahar festivaliydi ve dekorasyondan dövüşlere kadar özenilmiş keyifli iki hafta sundu bize. Event görevlerinden en büyüğüyse bize yeni bir yaratık ve alan sunan Kulve Taroth dövüşüydü. Bu altınlara pek düşkün yaratıkla dövüş öncelikle solo başlıyor ve sadece yürüyen bu dev cüsseli arkadaşı ortamdan kovalamanız gerekiyor. Eğer yapabilirseniz dövüşün çoklu oyuncu ayağı açılıyor ve diğer avcılarla bu yürüyen altın madenini indirmeye çalışıyordunuz. Eh, ödüller de kallavivdi hani. Sınırlı süren bu etkinlik 25 Mayıs'ta tekrardan başlayacak ve siz bu satırları okuyorken de sürmesi olası. Ben tasarım olarak Kulve Taroth'u sevsem de eski oyunlardaki bir Lao-Shan Lung ve Dalamadur dövüşlerini arattığını söyleyebilirim. Ama girin bakın yine de görsel olarak gayet keyifli bir dövüş. Kozmetik olarak Dante, Ryu, Sakura ve Aloy kostümlerinin olaya dâhil olduklarını söylemekte de fayda var. Ayrıca haftalık Event görevleri de hız kesmeden devam ediyor.

Gelecek

Capcom bu ay ilginç bir işe imza atıp Switch için *Monster Hunter: Generations Ultimate*'i duyurdu ki bu 3DS'teki aynı oyunun G-Rank, yeni Hunter Art'lar, çok daha iyi grafikler ve yeni canavarlarla genişletilmiş versiyonu. Öte yandan *Monster Hunter: World*'ün şirket tarihinin en iyi satışlarını yapması durumu ve ellerinde oyuna ekleyebilecekleri dev bir katalog dolusu canavar da var. Ki biliyorsunuz oyun Ekim - Kasım gibi PC'ye de çıkacak. Ben o döneme kadar en azından 2 yaratığın daha ekleneceğini ve oyun PC için çıkış yaptığında da tüm versiyonlara G-Rank'in de içinde bulunduğu dev bir güncellemenin geleceğini düşünüyorum. Yani avcılar üzülmesin, daha oyunda yapacak çok iş var ve ilgi sürdükçe oyun da güncellenmeye devam edecektir.

TÜR: Aksiyon/RYO | **YAPIM:** Capcom | **DAĞITIM:** Capcom | **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: monsterhunter.wikia.com

PIZZA CONNECTION 3

Bu pizzanın hamurunu gözyaşlarımla yoğurdum ben

MERVE AKMAN

Tutmuş bir simülasyon serisine yeni oyun yapmak ne kadar zor olabilir (Haydaa... Sim City, ağlıyor musun sen yoksa? Ya saçmalama, senin için dememiştim.)? Oyun yapmakla alakası bulunmayan biri olarak böyle ukala cümleler kurmak hoşuma gitmiyor ama adının yanına ÜÇ, fiyat etiketine ALTMIŞ DOKUZ kondurulan bir yapımın eksilerini dergiye hafriyat kamyonuyla getirttiğim için biraz saldırganım, mazur görün.

Tek isteğim turistlere pizzamı sevdirmekti

Başlarken her şey sanki çok güzel, ayrıntılı ve göz doyurucu bir şey oynayacakmışız gibi. Campaign seçip girdiğimizde, adeta tarayıcı tabanlı bir oyunun hikâyesiyle karşı karşıyayız. Yok efendim büyük dayısından pizza zinciri miras kalmış da bir şeyler. Neyse, önemli değil. Yemişim hikâyesini. Küçük bir kamyonette başlıyor işler. Sonra restoran, zincir, diğer zincirlerle rekabet diye gidecek. Ne tatlı.

Pizza yapma ekranı sevimli. Üçgen pizza falan yapmaca var. Lezzetli de duruyor her şey, bir heves "Beklenen Müşteri" grafiğinden kitlemize bakıyoruz ki ona göre yapalım pizzayı. Yukarda malzeme kategorileri ve bu kategorilere kitlelerin genel tepkileri yer alıyor. Ayrıca sol tarafta Twitter tarzı bir sistemle size anında geri bildirim veriyor insanlar. Mesela turistler et ürünlerine bayılırmış. Malzeme çeşitliliği güzel (yılan, karınca, solucan, kurbağa alternatifleri özellikle iştah kabartıcı), e haliyle insanlar et seviyor diye her bir et türüne bayılacak değildir herhalde. Deneye deneye buluruz.

Birkaç pizza yaptık. Şimdi sıra geldi mesaileri ayarlamaya. Hangi saatlerde yoğun olduğumuza bakıyoruz yine grafikten. Kabaca bir fikir veriyor ama yüzde olarak bile olsa bir toplam değer de kondurmasını tercih ederdim, olmadığı için kendim kâğıt üzerinde topladım (grafiğe bakıp edindiğim fikrin de çoğu zaman yanlış olduğunu gördüm, bir toplam değer şart) ve bu durum Ömer'in isim-şehir oynuyorum sanmasıyla sonuçlandı. Restoran işletiyoruz burada! Ehm, neyse. Yoğunluğumuza göre çalışanları da ayarlıyoruz. Açıyoruz kapıları. Ve dünyamız başımıza yıkılıyor.

Masumane bir şekilde %20 kârla koyduğunuz pizzalarla dükkân döner mi sandınız? %150'den aşağı kâr ile şuradan şuraya gidemezsiniz. Pizzanızı kimse pahalı bulmaz merak etmeyin, bulurlarsa da kâr yüzdesini düşürmeniz bir işe yaramaz zaten. Son koyduğunuz malzemeyi kaldırın, sorun çözülür. Saat 3-9 arası bir ton turist gelecek diye turistlere yaptığınız o pizza vardı ya, heh işte, onu saat 3-9 arası gelmesi beklenmediği halde restoranı işgal eden gençler sildi süpürdü. Et ürünlerinden nefret ediyorlar sanmıştınız, halbuki sığır eti favorilerindenmiş. Kim bilebilirdi ki? Tedarik ettiğiniz malzeme de yetmeyecek merak etmeyin, bir-iki çalışan daha eklerseniz yetmeye başlayabilir ama iki gün sonra gene tedarik sıkıntısı olduğu yazacaktır gün sonu raporunda. Ama o esnada siz krallar gibi kâr ediyor olabilirsiniz bile. Aslında sorun olmayabilir. Veya tam tersi, her şey iyi görünürken batabilirsiniz de. Ve niye battığınızı anlamak için içgüdüleriniz ve tahmin yeteneğinizi konuşturmalısınız. Çünkü bu oyundaki HİÇBİR bilgi isabetli değil!

Hani bedavaya bulursanız belki 1-2 saat

Kabul edeceğim, başlarda bütün kusurları göz ardı edebildim ve eğlendim ama yapımın temeli o kadar kötü ve başarısız ki, kusurların ardı arkası gelmiyor ve insanı bezdiriyor. Mafyacılık var mesela, çok özgün ve eğlenceli bir fikir değil mi? Milletin restoranına saldırabiliyorsunuz, keza onlar da size. Ama bu sistem zaten serinin önceki oyunlarından alınmış ve buna rağmen son derece sığ bırakılmış, bir yerden sonra inanılmaz sıkıyor. Tıpkı oyunun bütünü gibi. Yorumları açarsanız büyük çoğunluğun ağlayarak ikinci oyuna döndüğünü görürsünüz, ben de tez vakitte kendimi düzgün bir simülasyon oyununa verip ruhumu arındırmak istiyorum. Bekle beni *Skylines*!

69 TL'lik bir oyunun özellikleri

- Müzik (sanırım iki şarkı var) sıkıcı ve çok tekrarlı.
- ESC dışında bir klavye kısayolu yok. Daima tık tık tık.
- Tek tek pizzalarınıza dair istatistik yok.
- Pizzaları kafanıza göre yapmanız gerek, nasılsa hiçbir bilgi doğru değil ve ürünler her türlü satıyor.
- Restoran tasarımı kısmı baştan aşağı sıkıcı ve yorucu.
- Her şeyin yanında birkaç bug da mevcut, örneğin restoranı genişletirseniz içerideki eşyalar kayboluyor ve envanterde sayısı yazmıyor. Oradalar oysa ki.





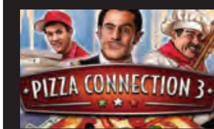
+

- Doyurucu görsellik
- Pizza yapımı görsel ve mekanik olarak eğlenceli
- Nadir çıkan seslendirmeler güzeldi

−

- Artılarda yazmayan her şey

2



Son Karar

Güzel fikirlerle rezalet işler yapma konusuna mükemmel örnek.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Gentlymad Studios, Assemble Entertainment | **DAĞITIM:** Assemble Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 69 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-128-pc3

KAPAK

PS4



VAROLUŞ KRİZİ Mİ, TEKNİK SERVİS HATASI MI?

DETROIT
BECOME HUMAN

YAZI C. SERPİL ULUTÜRK

Geleceğin neye benzeyeceği hakkında o kadar çok konuştuk, dinledik ve düşündük ki artık bu konu sanki bilimkurgunun değil, tarih biliminin alanındaymış gibi davranmaya başladık. Öyle ki birisi çıkıp alternatif bir kurgu yaptığında "Nerenizden uyduruyorsunuz bunları ya?" diye söylenmeye başlıyoruz. Sanki diğerleri uydurma değil... Sanki gelecek çoktan hazırlandı, sahneye çıkmak için saatin dolmasını bekliyor. Sanki dünyanın tepesinde her an bizi *Fallout* evrenine ışınlayabilecek yarım akıllı, cahil adamlar değil de tıkır tıkır çalışan makineler var. "İçinde insan olan her iş bir noktada ters gidecektir" inancıyla sürekli arkasına dönüp bakan bir insan olarak sırf bu nedenle işleri makinelere devredeceğimiz günü bekliyorum derin bir nefes almak için. Lakin biliyorum ki o gün gelene kadar defalarca hata yapacak, ancak şansımız varsa öngördüğümüz geleceğe ulaşacağız.

Detroit: Become Human da işte o geleceğin nasıl şekillenebileceğini anlatan oyunlardan biri. İlk anından itibaren birtakım olasılık zincirleri arasında salınıp durduğunuz ve "Acaba diğer türlü yapsam ne olurdu?" sorusuna asla tam olarak cevap bulamadığınız bir acayip oyun. Gerçi bundan önce *Beyond: Two Souls*'u ya da *Heavy Rain*'i oynadıysanız o kadar da acayip değil. Zira oyunun geliştiricisi Quantic Dream, *Detroit*'teki formülü uzun zamandır kullanıyor. İyi bir hikâye söz konusu oldu mu gözü dönen bizim gibiler için ekibi vazgeçilmez yapan da bu özelliği. Henüz tanışmamış olanlar için söyleyeyim: Oyuncuyu sıkı bir aksiyonun ortasına atıp düşmanlarla kapıştırmak değil bu stüdyonun tarzı; dokunaklı hikâyelerle hırpalamak. Hani büyük düşünür Umut Sarıkaya'nın "milleti üze üze ev yaptırdın kendine Radiohead" diye meşhur bir lafı var, oradaki Radiohead'in oyun dünyasındaki karşılığı işte Quantic Dream, öyle diyeyim. Kar, yağmur, gözyaşı, boşanma, depresyon, intihar gibi birbirinden neşeli temalar etrafında şekillenen hikâyeler anlatıp hayranlarını acının bağımlısı haline getirmiş bir firmadan bahsediyoruz, haliyle yeni oyundan beklentimiz de bileklerimizi kanatacak bir hikâye oluyor. Peki öyle mi *Detroit* sahiden?

Hikâyenin her şey demek olduğu böyle bir oyunu hikâyeden arındırarak anlatmayı başarabilecek miyim bilmiyorum ama başka şansım yok çünkü artık neyin "spoiler", neyin "açıklama" olduğu pek fark etmiyor, bir oyundaki adamın ismini söyleyince "Ya niye söylüyorsun? Oynarken görecektim ben!" diye dellenen birileri çıkabiliyor. O yüzden dikkatle bıçak sırtına doğru adımımızı atalım, birazdan okuyacaklarınız spoiler içermiyor olsa da oyunun konusu hakkında hiçbir şey (rakamla 0) bilmek istemeyenleri ilerleyen sayfalara yollayalım. Görüşürüz arkadaşlaaar!

ANDROİD BİREY DİYECEKSİNİZ

Detroit, bundan sadece 20 yıl sonrasını anlatan bir yakın gelecek hikâyesi. Androidler hemen her işte insanlarla birlikte (ya da onların yerine) çalışmaya başlamış, toplumun parçası haline gelmiş. Vitrinler birbirinden farklı amaçlar için tasarlanmış modellerle dolu. Ev işlerini yapanlar, yaşlı ya da çocuk bakımına özel tasarımlar, seks işçileri, güvenlik görevlileri, sokakları temizleyenler, dedektifler... İşleri ve kaliteleri farklı olsa da tüm androidlerin ortak yanı, insanlar tarafından itilip kakılmaları, yardımcıdan ziyade köle olarak görülmeleri.

Biz de oyuna gelişmiş modellerden birinin kasasında başlıyoruz (böyle konuştuğum için ayıp mı ediyorum karar veremedim, lütfen aşırı duyar yapmayın). Oyunda kontrolünü üstleneceğimiz üç androidden biri olan Dedektif Connor'la zor bir göreve gidiyoruz. *Detroit*'in ilk fragmanından bu yana gördüğümüz, oyunun geçen ay yayınlanan demosunda da oynadığımız o meşhur görev: Henüz tam anlamadığımız bir nedenden kafayı yemiş bir androidin kucağında bir çocukla, diğer elinde de bir tabancayla gökdelenden kendini atmaya karar verdiği ve Connor'ın bu durumun kazasız belasız atlatılması için "aykırı" denen bu androidle pazarlığa giriştiği bölüm. Olayın geçtiği rezidansa girdiğiniz andan itibaren gördüklerinizi değerlendirip gerekiyorsa analiz ederek halihazırda yaşanan rehine krizinin geri planını anlamaya ve pazarlık sırasında kullanabileceğiniz kozların sayısını artırmaya çalışacaksınız önce. Resimlere bak, kırık camları kontrol et, çocuğun odasındaki oyuncakta bir tuhaflık mı var... İpuçlarını birleştir.

Anlatırken klasik bir adventure gibi geliyor olabilir ama oynanış açısından nesnelere tıklayıp sağını solunu çevirmekten epey farklı bir tarzı var *Detroit*'in. Önceki Quantic oyunlarını oynadıysanız gayet iyi hatırlayacağınız gibi, kontrol cihazını eliniz-kolunuz gibi hissetmenizi sağlamaya yönelik bir kontrol şeması söz konusu.

NEDEN DETROIT?

Amerika'nın en talihsiz ama aynı zamanda en ikonik şehirlerinden biri Detroit. "Motor City" olarak da bilinen, Amerikan otomotiv sanayiinin bir zamanlar kalbi durumundayken yaşanan toplumsal ve ekonomik bir yığın olay nedeniyle yıllar içinde hayalet şehre dönüşen dev bir kent. Müthiş bakımsız yaşam alanları, terk edilmiş gökdelenleri, bomboş ama dev otoyollarıyla "Burada ne olmuş böyle?" diye düşündüren, ama aynı zamanda cyberpunk (ya da kıyamet) temalı eserlere ilham kaynağı olabilecek atmosferiyle turistik bir değeri de olan acayip bir şehir Detroit.

Bu kenti daha da özel yapan yanıysa 1963 yılında, siyahi Amerikan halkının haklarını alabilmek için başlattığı "Civil Rights Movement" hareketinin en büyük yürüyüşüne ev sahipliği yapması. Sadece bu hareketin değil, Amerikan tarihinin o güne kadarki en kalabalık yürüyüşüymüş bu aynı zamanda. Aralarında Martin Luther King Jr.'ın da olduğu 125.000 insan "Özgürlüğe Yürüyüş" adı verilen bu gösteriyle aslında haftalar sonra Washington'da gerçekleşecek meşhur "I Have A Dream" konuşmasının da fitilini yakmıştı.

Detroit: Become Human, kendi hakları için savaşan androidleri anlatırken bu tarihten bol bol esinleniyor, kimi tarihi sembolleri de hikâyeye yediriyor. Dolayısıyla oyunun Detroit'te geçmesi hiç de tesadüf değil.





Chloe'yi aslında tanıyorsunuz. Telefonunuzdaki Siri'nin kaşı gözü olanı.

MODERN KAHİNLER

Son beş yıldır falan televizyonun, sinemanın en sevdiği konulardan biri oldu yakın gelecek (tabii DNA testleri, olay yeri inceleme teknolojileri alıp yürüdüğü için polisiye dizilerin pek bir anlamı kalmadı, bütün suçlar laboratuvarda aydınlanıyor). Yani haberiniz olmaması çok zor ama ben yine de Detroit'i severseniz nelere bakmak isteyebileceğinizi yazayım:



HER

Çıkmasının üstünden 5 yıl ve onlarca benzer film geçti ama yapay zekâ konusundaki favorim halen Her. Hem o seviyede bir yapay zekâ geldiğinde dünya neye benzeyecek, hem de sizinle kişisel ilişki kuran bir yapay zekâ karşısında kafanız nasıl karışabilir gibi asıl meseleleri o kadar naif bir dille, öylesine doğal ve inandırıcı şekilde anlatıyordu ki... Mutlaka izleyin.



BLACK MIRROR

Artık bu diziyi önermediğimiz sayfa kalmadı galiba, buraya da yazayım. Çok anlamlı sorular soran bir dizi, cevapları giderek fanteziye kaçmış olsa da özellikle ilk iki sezonu mutlaka mutlaka izlene.



ALTERED CARBON

Herkes kitabı dizisinden iyi diyor, eminim de öyledir. Fakat ben diziyi de son bölümleri hariç çok severek izlediğim ve kitabı okumadığım için bildiğim yerden önereceğim. Hem görsel olarak hem de ortaya koyduğu gelecek kavramlarıyla çok doyurucu bir diziydi Altered Carbon. Öneririm. Ama "diziyle kim uğraşacak, film yok mu bunun gibi" derseniz Blade Runner izleyin.

Yani kapı açarken analog çubuğu kapının kolu gibi yukarı ittirip çeviriyor, tablet bilgisayar kullanıyorsanız controller'ın dokunmatik yüzeyini tablet yüzeyi gibi sağa ya da yukarı çekiyor, yere eğilecekseniz basitçe bir aşağı itme hareketi yapıyorsunuz. Kullanırken son derece doğal hissettiren bu sistemin tek sıkıntısı çoğu zaman oyuna hiçbir şey katmayan işler için kullanılması. Öncelikle bir eğitime tabi tutulmamız gerektiğinden, oyunun ilk bölümünde mantığı kavrayalım diye balıklara yem atma hareketi yapmamızı falan anlıyorum ama ilerleyen bölümlerde kontrol cihazıyla bütünleşme şeklimiz genel olarak beni çok sarmadı. Önemli işlerde bir oyun mekaniği olarak kullanalım, ortamın havasına iyice girmek için mesela yağmurda şemsiye açalım, ya da bir karakteri daha yakından tanımamıza yardımcı olacaksa ona uygun bir detay ekleyin kullanalım tamam... ama sadece bu mekaniği kullanalım diye oyunun orta yerinde kahvaltı hazırlamak falan biraz anlamsız geldi bana. Çok güzel bir mekaniğin kullanımı için yaratıcı fikirler bulmak yerine mekaniğin kendisini sömürmeleri oyunun ruhuna zarar vermiş. Dev bir parantez açmış oldum kontrollerle ilgili ama asıl anlatacağım konuyu unutmadım, geri dönüyorum oraya.

Tüm ipuçlarını buldunuz mu? Bulmamış da olabilirsiniz, zira oyun ilerlemek için sizin hazır olmanızı beklemiyor. Dediğim gibi, artık ne kadar toplayabildiyseniz o kadarıyla idare edip bir şeyler söylüyorsunuz. Ayrıca konuşmayı iyi yönetemezseniz zaten elinizdekileri de kullanma şansı bulamadan olaylar kontrolünüzden çıkabiliyor. Oyunun esprisi de burada. Önemli olan, önünüze çıkan her şeyi sırasıyla söylemek ya da her şeyi görmek, durup incelemek değil. Olayların gelişimine adapte olmanız gerekiyor. Vakit kısıtlıysa sadece en önemli eşyalara bakın. Karşınızdaki kişi sizden kurtulmaya çalışıyorsa hal hatır sormasanız da olur, direkt konuya girin. Ölüm tehlikesi varsa değerlerinize ihanet edebilirsiniz... gibi gibi tercihlerle hikâyeyi olabildiğince anlamlı bir akışa oturtmaya çalışacaksınız.

ORMANDA BİR AĞAÇ DEVRİLSE...

Detroit: Become Human için Quantic Dream'in en büyük iddiası oyunun ihtimaller kombinasyonun çok karmaşık olduğuydu. Yani ufak tefek gibi görünen kimi detayları atlamak oyunun çok önemli bir hikâye parçasını çöpe atmak anlamına gelecekti. İşte bu iddianın gerçekliğini o ilk görevi bitirdiğinizde tüm netliğiyle göreceksiniz. Her bölümün sonunda, yaptığınız ve yapmadığınız hamlelerin olayları nasıl değiştirebileceğini, sizi kaç değişik sona götüreceğini gösteren bir şema çıkıyor karşınıza. Ve bu şemaya bakarken daima oynadığınızın birkaç misli kadar bir oynanmamış kısım bıraktığınızı görüyorsunuz geride. Oyun size diğer türlü davransaydınız sonucun ne olacağını söyleyecek kadar geniş gönüllü değil tabii, oralar sır olarak kalıyor, siz sadece şemadaki boş kutucuklara bakıp "ulaaannn" diyorsunuz. Bu da haliyle fena halde bir yeniden oynama ihtiyacı yaratıyor. Ama burada ciddi bir başka sorun başlıyor.

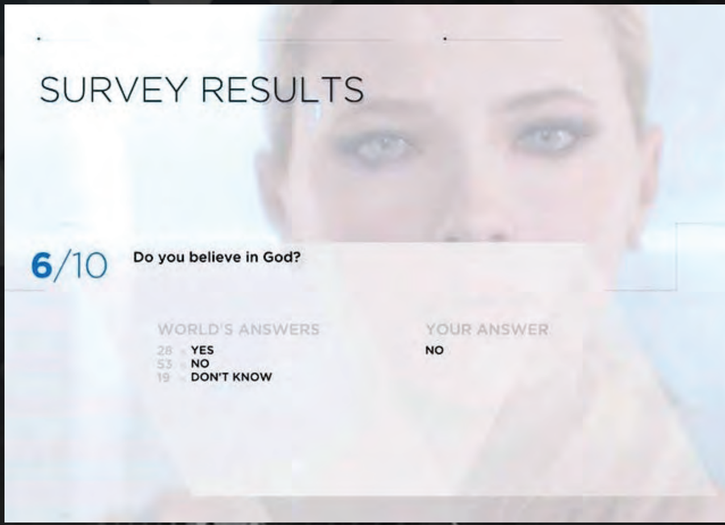
Şimdi, evet o engeli anlatmam lazım bi' dakika, *Detroit* insan haklarını, eşitliği, şiddeti, ayrımcılığı, faşizmi tartışan bir oyun. İnsanların kendi gibi olmayanlara karşı nasıl zalimleşebildiğini anlatıyor. Androidlerle ilgili her şey aslında zencilerin Amerika'daki özgürlük mücadelesinden hatırlayabileceğimiz olaylardan uyarlanmış. Detroit de boşuna seçilmemiş (buna kutu yaptım, önceki sayfada gördünüz herhalde?).



İçi dışı bir karakterleri hep sevmişimdir. Oyunda bunlardan sadece bir tane olması büyük talihsizlik.

DETROIT'İN ELE ALDIĞI KONUYU ÇOK YAKINDA TARTIŞMAYA BAŞLAYACAĞIMIZA EMİN OLABİLİRSİNİZ.





Oyunun internette en çok paylaşılan kısımlarından biri Chloe'nin aniden ortaya çıkıp anket yapmaya karar vermesi.



Dolayısıyla bu konularda duyarlı bir insansanız haliyle inandığınız değerler doğrultusunda oynuyorsunuz oyunu. Yani hiçbir bağ kurmadığınız alakasız bir uzaylı ırkına karşı "Öldürecek misin? / Affedecek misin?" ikilemi değil söz konusu olan. Bildiğin dünya gerçekleri. O yüzden sırf diğer sonuçları görmek için oynarken insanın eli gitmiyor, kendi değerleriyle çelişen şeyleri onaylarken içi eziliyor. Sizi bilemiyorum ama Fable'da "Köpeğin mi ölsün, bir kasaba dolusu masum köylü mü?" diye sorulduğunda oyunu bırakmış bir insan olarak bu eziyete çok katlanasım gelmedi benim. Birkaç bölümde, sadece vaktinde tepki veremediğim ya da ana karakterimin başını beladan kurtarmam gerektiği için geri döndüğümde tat aldım ikinci kez oynamaktan ki oralarda bile ilk tercihlerimi seçmiyor olmaktan rahatsız oldum. Sonuç olarak demeye çalıştığım şey, *Detroit: Become Human* basit bir oyun olmadığını göstermek için sürekli ahlaki değerlerinize oynuyor, damarınıza damarınıza basıyor, sonra da "Aa bak, diğer türlü oynasan kim bilir neler görecektin?" diye bir şey koyuyor önünüze. Ancak o merakınızı gidermek için tekrar oynamaya başladığınızda hevesinizi dakikalar içinde kaybetme ihtimaliniz çok yüksek.

Daha oyunun konusunu anlatmaya yeni başlamıştım, oradan devam edeyim şarjım bitmeden. Dedektif Connor dışında iki ana karakter daha var *Detroit*'te. Onlardan biri, yıllardır Quantic Dream videolarında montaj aşamasını izleyip delicesine bir merakla tanışmayı beklediğimiz Kara. Oyunun başında bir baba-kız tarafından mağazadan satın alınışını, isminin verilişini görüyoruz Kara'nın. Onuncu yaş gününde bir çocuğa hediye edilen yavru köpekten çok farklı değil hikâyesi en başta. Ama tabii ki içimize dert olsun diye yapılmış bir oyunda bize iyi hissettirecek, yüzümüzü güldürecek detaylara yer olmadığından olaylar hızla drama bağlıyor. Oynarken görürsünüz zaten o kısmı. Ama Kara'yı canlandıran Valorie Curry'nin müthiş bir iş çıkardığını söylemem lazım. Yüzündeki her kas ayrı ayrı oyunculuk sergilemiş, bir motion capture performansı ne kadar inandırıcı olabilirse o kadar inandırıcı olmuş hareketleri. Bir de Kara'ya yıllardan beri birikmiş bir sempatim ve merakım olduğu için özellikle onu oynadığımız bölümlerden daha büyük bir keyif aldım sanırım. Keşke "ev kadını / çocuklarının anası" rolünden fazlasını yazsalardı, yılın en unutulmaz karakteri olabilirdi.





Chrysler'ın meşhur "Imported from Detroit" sloganı Cyberlife tarafından "Assembled in Detroit" şeklinde kullanılıyor.

CHLOE NE ZAMAN ÇIKAR?

Oyunun gelecek öngörüsü bence yeterince iyi düşünülmemiş, detaylarda karşımıza çıkması gereken teknolojik yaşam belirtilerine yer verilmemiş. Üstelik bunların neler olması gerektiğini görmek için Elon Musk olmaya da gerek yok, içinde bulunduğumuz döneme baksalar görürlerdi oyuna daha neler koyabileceklerini. Bence ihmalkâr davrandıkları için böyle olmuş. O eksiği kısmen kapatmak için oyunda anlatılan 2038'e şu an ne kadar yakınız, yapay zekâ-robotik yetenekler-insansılık kombinasyonu olan androidlere ulaşma konusunda yolun neresindeyiz, bahsedelim:

YAPAY ZEKÂ *GOOGLE DUPLEX*

Geçtiğimiz ay tanıtılan ve hafif dehşetle karışık bir hayranlık uyandıran Google yapay zekâ projesi Duplex, yanında çok çeşitli sorularla birlikte gümbür gümbür geliyor. Tanıtım sırasında sanal asistan Duplex'in kuaförünüzü telefonla arayıp sizin adınıza randevu aldığı bir bölüm vardı. Karşıdaki insanın telefonda olması ya da Uzakdoğu aksanı Duplex'te hiçbir sorun çıkarmadığı gibi randevu gün ve saati konusunda karşısındakiyle pazarlık yapacak, inisiyatif alacak gelişmişlikte olduğunu da duyduk. Tele marketing'cilerin eline geçmemesi dileğiyle...

ROBOTİK YAPI *BOSTON DYNAMİCS*

Robotların hangi birini seçeceğime karar veremedim, doğrudan firmanın adını yazmayı tercih ettim o yüzden. Boston Dynamics ya da Türkçesiyle söylersek "Rise of the Machine" (E bu Türkçe olmadı? Amaaan boş ver, dünyanın sonu gelmiş nelere takılıyorsun.). Mutlaka görmüşsünüzdür; kapıyı açan, sonra da bir ayağıyla tutup arkadaşına yol veren Atlas'ı, zıplaya zıplaya koşan, matkaptan bozma Spot Mini'yi, Demolition Man'le forklift arası bir şey olan Handle'ı... Tümü de çok tehditkâr görünen bu arkadaşlar, belli ki ağzımızı yüzümüzü kıracak yakın zamanda, bu çok net.

İNSANSI GÖRÜNÜŞ *SEKS ROBOTLARI*

Her teknolojide olduğu gibi bir şeyin içgüdülere dokunma ihtimali varsa porno endüstrisi orada bitiveriyor... Anime yastıklarınızı artık emekli edebilirsiniz çünkü istediğiniz gibi kişiselleştirebileceğiniz, gerçek insan ölçülerinde yeni bir arkadaş edinmek isteyeceksiniz. Tabii şu an çok pahalılar ama halihazırda bir sürü insan bir daha gerçek bir insanla olmak istemediğini, robot sevgilisinden ne kadar memnun olduğunu anlatmaya başladı. Eyvahlar olsun ya...



Kıytırık iPhone'larımız için bile çeşit çeşit kılıf alıyoruz, niye bunların hepsi aynı üniformayı giyiyor acaba?

Kontrolünü üstleneceğimiz üçüncü android karakterimiz Markus. Detroit'in en saygın ressamlarından birinin bakıcılığını yapan, ortamların en popi, en bohem androidi olarak takılırken aniden hayatı altüst olan bir talihsiz arkadaş bu da. Kendisini belki *Grey's Anatomy*'den tanıyorsunuzdur, ben bilmiyordum, gerçekten çok yakışıklı bir arkadaşımız. Bir gün androidini yaparlarsa çok ilgi görecek bir model (aaa tamam sulanma adama, yeter). Kesin ben de alırım eve, ehhe neyse, oyunun kutu kapağında da yer alan Markus'un hikâyesine hiç girmeyeceğim. Sadece genel bir değerlendirmeyle üç ana karakterimizin de güvenilir aktörlere teslim edildiğini, yürüyüş tarzlarından konuşma şekillerine her birinin çok iyi canlandırıldığını, kendilerine has karakterler haline geldiğini söyleyebilirim. Sadece dudak senkronizasyonu iyi olmamış ve bu da sinema kalitesine yaklaşan bir oyunda fazla sırıtıyor. Yoksa oyun Bethesda'nın olsa lafını etmeye bile değmezdi bu sorun, karakterlerin elini yüzünü görebildiğimize şükreder geçerdik.

Aslında oyunun dördüncü bir ana karakteri daha var, o da her girişte sizi karşılayan Chloe. Üretici firma CyberLife'ın ilk gelişmiş modeli olan Chloe, bugünkü Alexa'nın kaşı gözü olan versiyonu gibi biraz (Alexa'yı biliyorsunuz değil mi? Amazon'un asistan-hoparlörü akıllı bıdık.). Bir yandan günlük işlerinizi takip ediyor, bir yandan oyuna her girişinizde ilginç bir muhabbet açıp arkadaşlık ediyor, bir yandan da bu bağın getirdiği bir beklenti geliştiriyor size karşı. Detaylara girmeyeceğim tabii ama ana hikâyeden tümüyle bağımsız bu iletişim, aslında androidlerle ilişkimiz neye benzeyecek sorusuna oyunun hikâyesinden çok daha iyi cevap veren bir deneyim sunuyor. Chloe size sorular soruyor, anketler yapıyor, bazen kendi kaygılarından bahsediyor ve bir şekilde sizi orada olduğuna ikna ediyor gerçekten. Oyunun tamamına bu etki yayılabilse Detroit hedefi 12'den vuran bir oyun olabilirdi.

YAŞIYORUM!

Detroit hikâyesinin büyük bölümü androidlerin varoluş krizi çevresinde şekilleniyor. Zaten daha oyunun başında pazarlığa giriştiğimiz androidin derdi de bu. İnsanlar tarafından tasarlanan ve kendiliğinden öğrenme yetenekleri olan CyberLife androidleri haliyle bir noktada insani değerleri içselleştirmeye başlıyor. Sadakat, nezaket, eşitlik, öfke, adalet, itaat, sevgi ve başka bir ton kavram onlar için de bir şeyler ifade etmeye başladığında insanlar tarafından haksızlığa uğradıklarını, köle olarak kullanıldıklarını fark ediyorlar ve bu uyanışı yaşayan androidlere "aykırı" (deviant) deniyor. CyberLife her ne kadar aykırılara teknik servise çekip bakımı yapılınca normale dönebilecek cihazlar muamelesi yapsa da sorun bundan çok daha derin. Yıllar önce yayınlanan Kara videosunda görmüştük işaretlerini, Kara'nın gözleri yaşarmıştı orada...

Eh, bir androidin gözlerinde yaş varsa onu pirince yatırıp nemini alarak tamir edemezsiniz, muhtemelen ortada daha büyük bir sorun vardır.

Yakın gelecek öngörüsü yapan ve üst sınıf prodüksiyon kalitesine sahip böyle bir oyun oynamak çok çok büyük bir keyif. Oyunun görsel kalitesi, PS Pro'da hiç abartısız sinema tadında. Ve oynanış özellikleri de bu tatla uyum içinde. Yani koltuğunuza yayılıp çok kasılmadan, bir yandan patlamış mısır yiyerek bile oynayabilirsiniz Detroit'i (ya da benim konformizm standartlarım



**OYUNA YÖNEL-
TİLEN "ÇOCUK
SÖMÜRÜSÜ YAPI-
YOR" ELEŞTİRİSİ-
NİN BASİT BİR YA-
NITI VAR:
E YOK ARTIK!**

Connor, devlet memuru olarak etliye sütlüye karışmamaya programlı bir android dostumuz.





Aaa insan!



Bu kadar oyun yanılıyor olamaz, androidlerin insani duygular geliştirmesi eninde sonunda olacak bir şey.



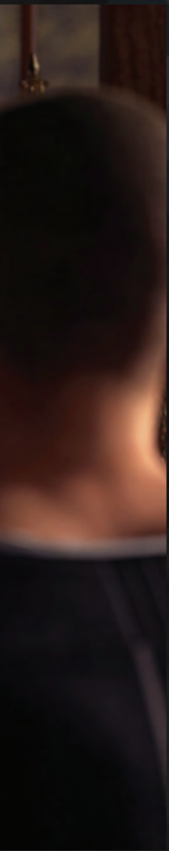
iyice şımarıklığa dönüşmüş durumda). Bu açıdan her dakikası çok güzel bir oyun deneyimi bu, şahsen asla sıkılmadım ama çok sorguladım, pek çok yanına da ikna olmadım. Maalesef *Detroit* Quantic Dream'in vadettiği ciddiyeti, derinliği, yaratıcılığı taşımıyor. Android-insan karma toplumunun gündelik hayatında neler olacağına dair elle tutulur bir vizyon göremiyoruz mesela. Her şey bugünkü gibi, sadece ekstradan androidler var. Ha bir de dijital tablet şeklinde dergiler... Bu ikisi dışında televizyon haberlerinden dünyanın nükleer savaş gerilimi altında olması, Mars'ta kolonileşme, yeni nadir metaller gibi bugün de gündemimizde olan kimi gelişmeleri görüyoruz. Gelecekte geçen dünün haberleri bunlar, ilginç gelmiyor.

Bana en baştan savma gelense androidlerin kendisi oldu. Yani bugün telefonumuzu ya da arabamızı kişiselleştirmenin bile onlarca yolu varken androidlerin seri üretim modellerden ibaret olması, düşünme ve davranma biçimlerinin bir makine gibi serinkanlı ve mantıklı değil, insan gibi zaaflarla dolu olması falan inandırıcı değildi. Bir de canları acıyormuş ya da üşüyormuş ya da uykusuzlarmış gibi davrandıkları birtakım sahneler var ki senaryodaki drama eksikliğini kapatmak için başvurulmuş ucuz oyunlar gibiydi bunlar hep. Yani androidlere özel olarak çatışma fikirleri üretmektense klasik insan dramalarını alıp yapıştırmış arkadaşlarımız. Dolayısıyla her tarafta kaygılı, üzgün, sinirli, çaresiz, ve hatta yorgun androidler görüyoruz oyun boyunca (ateş başında ısınanlar falan). Diğer yandan bu androidlerin bir tanesi bile espri yeteneğine sahip değil mesela... Araya bir iki tane eğlenceli sahne girse size saygımız azalmazdı Dave'ciğim, bu kadar asık suratlı olmak hikâyeyi daha gerçek hale getirmiyor yani.

Bir başka ihmal edilmiş mesele de insanların android karşıtlığı. İlk akla gelen sebebi, kendi işlerini kaybetme korkusuyla falan androidlere karşı olmalarını tabii ki anlıyorum, mantıklı. Ama o kadar boş sebeplerle karşı olanlar var ki... Özellikle dedektifimiz Connor'a sürekli hakaret edip sataşan bir klişe kötü kalpli polis var ki ciddi ciddi kamu malına zarar vermekten tutuklanması lazım adamın. Sen nasıl milyon dolarlık bir androide yumruk falan atıyorsun arkadaş? Ofis bilgisayarına yapamadığın şeyleri Connor'a hiç yapamazsın, demirbaş lan o! Çok daha anlamlı gerilimler üzerine kurulabilecek bu ilişkileri "pis makine aq" diye dolaşan bomboş heriflerin sığlığına indirgemiş olmalarını çok kınadım, bence bunu daha doğru düzgün yapacak bir oyun çok da uzakta değildir ve o oyun çıktığında David Cage'in pişmanlıktan burnu kanayacaktır. (David Cage'i biliyorsunuz, Quantic Dream'in patronu, yazarı, artisti).

İHTİMALLERİ SEVMEK

Şikâyet edeceğim bir konu daha var, sonra söz hep övücem arkadaşlar (ÖVEMEDEN YAZI BİTTİ). Yukarıda hızlı karar vermek gereken durumlarda kalacağınızdan kısacık bahsetmiştim, biriyle diyalog halindeyken eğer hızla karar verip bir şey söylemezseniz karşınızdaki sessizliğinizden kendince bir sonuç çıkarıyor ve bu durum konuşmanın gidişatını olumsuz etkiliyor (nedense olumlu etkileme ihtimali hiç yok, halbuki bazen sessizce dinlemek iyi bir şeydir). Tamam, her şeye bir cevabımız olsun sorun değil ama diyaloglar sırasında söyleyebilecekleriniz bir ya da birkaç kelimelik özetler halinde belirdiği için içeriğinden tam da emin olamıyorsunuz seçerken. Atıyorum "soruşturma" yazıyor





QUANTIC DREAM'İN İMZASINI ATTIĞI HER OYUN OYNANMAYI HAK EDİYOR. DETROIT DE O AÇIDAN BİR İSTİSNA DEĞİL .

seçenekler arasında, oyunun yarısını kapsayan devasa bir kavram bu şimdi, altından ne çıkacağını ne bilecek-sin... Seçiyorsun, "soruşturmada tıkandık maalesef" diyor adamın. Patronuna diyor bunu. E o zaman "soruşturma" yerine "küfür" yazsaydınız abi? Aynı etkiyi yapıyor çünkü karşıdakinde. Böyle böyle bir sürü dost kaybediyorsunuz.. Yok yok bu kısmı şaka, kimseyi kaybetmiyorsunuz çünkü diyaloglar bir yere kadar etkiliyor gidişatı, hatta yüzde yüz emin olmamakla birlikte kaçırdığınız konuşmaların sadece geçici olarak ikili ilişkinizi değiştirdiğini ve olayların gidişatını etkilemediğini söyleyebilirim. -Meğerse Connor o pis polisle her akşam içmeye falan gidiyormuş, çok yakın arkadaş olup olayı birlikte çözmeye karar veriyorlarmış, ben sırf adama "işine bak" dedim diye hiçbirini görememişim mesela.- Yok yok, hikâyenin genel strüktürünü zaten çok bozamıyorsunuz, sadece yolları değiştiriyor, farklı hikâye parçalarını görerek ilerliyorsunuz oyunda ki diyalog tercihlerinin o kadarını bile değiştirmediği fikrindeyim. Ama asla da emin olamıyorum :(

Life is Strange'i ya da Telltale'in oyunlarını düşünün, onlar da seçimlerinize göre yön değiştiren hikâyeler anlatan oyunlar bildiğiniz gibi. En azından iddiaları bu yönde. Bu oyunlardaki seçenekler de, farklı olduğu söylenen sonuçları da çok göstermelik geliyor bana. Örneğin *Life is Strange*'de arkadaşının yanındayken telefonu açmak ya da açmamak arasındaki tercihine göre arkadaşınla aranın bozulması gibi şeyleri uyduruk buluyorum. O nedenle Detroit eleştirilerimi okurken kendi bakış açınıza göre dediklerimi yumuşatabileceğinizi belirtmek isterim. Yani siz *Life is Strange*'in seçenekli diyaloglarının etkileyici olduğunu düşünüyorsanız, *Detroit*'inkilerde ağzınız açık kalacak. Öyle diyeyim.

Yaklaşık on saatlik bir oynanış süresi var Detroit'in ama eğer hikâyenin sizdeki kayıp parçalarını da görmek isterseniz bu süreyi en az üçle çarpın. Eğer daha inandırıcı ve özenli, daha orijinal bir senaryo olsaydı elimizde, mutlaka o yollara girin, mutlaka vakit ayırın ve farklı sonlara bakıp hayatın şaşırtıcılığı karşısında biraz afallayın diye bas bas bağırıyor olurdum şu an. Fakat maalesef oyun yeterince ilginç değil, bilmediğimiz bir şeyler söylemek konusunda zayıf kalıyor, kapalı zarfları açma motivasyonunu vermiyor ve farklı sonlar o kadar da farklı değil. Ama dediğim gibi baştan sona keyfini çıkararak oynayabileceğiniz bir oyun var ortada. Kendisinden önce *Heavy Rain* gibi bir deneyimi yaşamamış olsam belki çok daha fazla etkisinde kalabilirdim ama Quantic Dream'in artık bu formülü kullanırken "üstüne ne eklemeliyiz" diye uzun uzun düşünmesi, bize eski oyunları hatırlatan değil unutturacak bir başka deneyim yaşatması gerekiyor. Aksi takdirde çıkan her Quantic Dream oyununu bitirdikten sonra hepimizin aklımızdan aynı cümle geçecek. "Heavy Rain daha iyiydi."

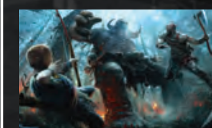
+

- Üstün yapım kalitesi
- Oyuncular enfes
- Kombinasyon çeşitliliği gerçek çıktı!
- Olgun, ciddi, oturaklı bir senaryo

–

- Klişelerden besleniyor
- Eski formül çok da geliştirilmemiş
- Gelecek vizyonu zayıf
- Kontroller pek de yaratıcı kullanılmamış

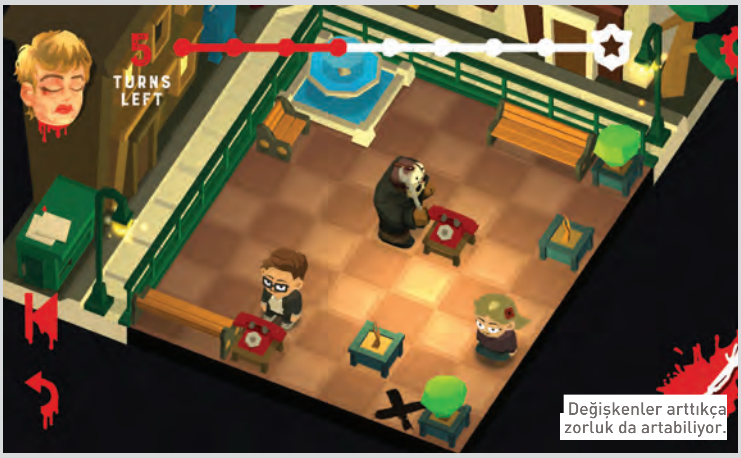
7+



Son Karar

Oynaması çok keyifli ama senaryosu beklentilerimizin altında seyrettiği için üzüldüm.

TÜR: Macera | **Yapım:** Quantic Dream | **Dağıtım:** Sony | **Dijital Fiyatı:** 299 TL (PSN) | **Yaş Sınırı:** 18+ | **Dahası İçin:** twitter@detroit_ps4



Değişkenler arttıkça zorluk da artabiliyor.

FRIDAY THE 13TH: KILLER PUZZLE

win

Jason oğlum, onları anneciğin için öldür!

Oynayabileceğiniz en tatlı 13. Cuma oyununa hoş geldiniz! Hem mobilde hem Steam'de yer alan *Friday the 13th: Killer Puzzle*, tipik bir ücretsiz mobil oyunu andırıyor. Bu açıdan PC'de oynamaya alıştığımız oyunlardan biraz farklı. Yine de ücretsiz oluşu ve sade, keyifli oynanışıyla ideal bir çerezlik. İnanılmaz tatlı, düşük poligonlu grafikleri ve annemizin bize hem gaz veren hem yeni sistemleri öğretip ipucu veren kesik kafası da cabası.

Yüzün üzerinde ücretsiz bulmaca bölümünde Jason'ı dört yönden birine kaydırarak ilerletiyoruz ve kullandığımız tek kontrol mekaniği bu. Bölümde ilk beliren kurbanları öldürdükten sonra X ile işaretlenen noktada son kurban çıkıyor ki aslında ilk belirenleri öldürmek çok kolay. Bulmacaların zorluğu, onları doğru şekilde öldürüp son kurbana pozisyon almak. Aslında epey basit bir oyun ama özellikle ilerleyen DLC'lerde tur sayısı, çeşitli engeller, suya düşüp boğulma, polisler ve öldürmememiz gereken masum hayvanlarla beraber sağlam bazı bölümler de karşımıza çıkıyor.

Yalnızca son birkaç DLC'si ücretli olan oyun parayı lootbox satarak kazanıyor. Evet, yanlış okumadınız. Tabii bunlardan çıkan silahların performansınıza zerre etkisi yok. Farklı silahlar farklı öldürme animasyonları anlamına geliyor ki oyunu özel kılan şey şirin ve masum görünen karakter modellerinin korkunç ve trajikomik yöntemlerle öldürülmesi. Ölü bir balıkla tokatlaya tokatlaya kampçı gençleri öldüren Jason'ı izlemek bir zevk. Yine de lootbox'lar ne gözümüze sokuluyor ne de oyunda düşürdüklerimizin sayısı eksiklik hissettirecek kadar az. Çerezlik bir bulmaca oyunu arayanlar için ideal tercih. ■ EGE

+
- Sade ama derinleşen oynanış
- Şirin grafikler ve ölüm animasyonları
- Ücretsiz

−
- Tüm DLC'ler bile olsa bitirmek fazla sürmüyor

8

Son Karar

Şirin, vahşi, eğlenceli. Üstelik ücretsiz!

TÜR: Bulmaca | **YAPIM / DAĞITIM:** Blue Wizard Digital | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz | **YAŞ SINIRI:** 17+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-128-killer-puzzle

MLB THE SHOW 18

ps4

"Abi home run vurdum, görmedin."

MLB The Show serisi, özellikle PS3'le beraber (2007 yılı), ABD'li oyuncuların gözünde uzun süreler spor oyunları arasındaki tahtını korumuştu. Hiçbir spor oyunu, temsil ettiği sporu bu kadar gerçekçi şekilde yansıtamıyordu. Sahada gerçek bir beyzbol maçı vardı sanki! Üstelik *The Show*, daha o zamanlar Road to the Show (RTTS - tek oyuncuyla kariyer yapma) ve detaylı Franchise moduyla rakiplerinin çok önündeydi. Ancak seri 2012'den itibaren, özellikle de 2K'nın beyzbol oyunu yapmayı bırakmasıyla beraber rakipsiz kaldı ve yerinde saymaya başladı.

Unutmadan söyleyeyim: Sonradan bu modlara yıldan yıla save aktarma özelliği de eklendi; bu da yanılmıyorsam spor oyunlarında bir ilktir. Yani '16 oyunundaki kaydınızı, 17, daha sonra da 18 oyununa taşıyabiliyorsunuz.

Bu yıl *The Show*, özellikle animasyonlar ve top fiziği anlamında göz tırmalayan, son yıllarda yerinde saydığı can sıkan bazı pürüzleri giderdi. Sopayla top teması daha başarılı; artık sahanın daha çeşitli noktalarına, daha gerçekçi şekilde vuruşlar yapabiliyoruz. Keza savunmacıların havada uçarak topu yakalamaları veya eldivenlerinin içinden topu kaçırmaları gibi detaylar da, ufak tefek clipping sorunlarına rağmen başarılı. Atmosfer, ballpark'lardaki (stadyum) detaylara gösterilen özen ve özellikle de kendi ses dosyalarınızı ekleyebildiğiniz Sounds of the Show sayesinde (gerçek stadyumdaki tezahüratlar, müzikler, her şey oyuna eklenebiliyor) her zamanki gibi çok güçlü; ancak yorumcular yıllardır aynı adamlar ve biraz kendilerini tekrar ediyorlar.

Oyun modlarına gelirsek... Maalesef RTTS hala ev ödevi gibi kendisini tekrar ediyor, Franchise moduysa neredeyse PS3'teki haliyle aynı. Güya PS4'te çok ilerleme kaydedeceklerdi; hikâye! Misal *NBA 2K* offfline modlar konusunda bir süredir *The Show*'un önünde.

Yapımcılar artık bu oyun modlarına ilgi göstermiyor. Hatta utanmadan, 2017 versiyonunda olan Online Franchise modunu da oyundan çıkardılar (Türkiye'deki sayısız beyzbol hastasıyla online lig yapamayacağız, gelin bunu protesto edelim)! Üstelik kalleşler, bunu insanlar ön siparişini verdikten sonra yaptılar. Maalesef oyun tıpkı *FIFA* ve *NBA 2K* serileri gibi, bütün dikkatini kart açmalı, takım kurmalı Diamond Dynasty moduna vermiş durumda.

Sonuçta atmosferi güçlü, saha içinde başarılı ama bana göre saha dışında biraz demode kalan bir oyundan bahsediyoruz. Ancak yine de üst düzey bir spor oyunundan bahsediyoruz; meraklısına tavsiye ederim. PSN Türkiye'deki fiyatı da çok uygun. ■ YİĞİT



+
- Yenilenmiş top fizikleri
- Güçlü atmosfer
- Her zamanki gibi "Sounds of the Show"

−
- Offline modelar ölüme terkedilmiş
- Artık biraz sıkan spiker ve yorumcu kadrosu

8

Son Karar

Kritik iyileştirmelere rağmen demode kalan yönleri var.

TÜR: Spor | **YAPIM:** San Diego Studios | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 140 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** forums.operationsports.com

CREEPY ROAD

osx win

Oyun Yapımı 101: Oynanış her zaman grafikten daha önemli

Run 'n gun türü oyunları 1980'li yıllardan beri severim, türün gerçekten de müthiş örnekleri vardır (*Contra* mı desem, *Metal Slug* mı, *Sunset Riders* mı?). Aradan neredeyse 40 yıl geçmiş, hâlâ daha oynanışı batıran bir oyun gördüm mü çıldırıyorum. Fıstık gibi grafik yapmışsın, kendine has bir tarz oturtmuşsun, müziklerin iyi, silah seçeneği güzel. İşin mekanik ve kontroller kısmına gelince nasıl bu kadar batırabiliyorsun ey *Creepy Road*!?

Creepy Road, Rus bağımsız geliştirici Groovy Milk'in ilk oyunu. O yüzden çok da acımasız olmak istemiyorum ama şu potansiyeli batırmış olmalarına tepki göstermeden de duramıyorum.

Oyunda kamyoncu Flint Trucker rolündeyiz, dünya Lucky isminde şeytani bir sirk koalasının yaramazlığı yüzünden kafayı yemiş, herkes şiddet yanlısı. Bizimse tek derdimiz var, sevdiğimiz kadın Angelina'yı Lucky'nin ellerinden kurtarmak.

Bu öyle bir dünya ki domuzlar elleriñde butla üzerimize saldırıyor; karşımıza selfie çubuklu teyzeler, makineli tüfek kullanan inekler, tepemize kılıç balığı atan martılar çıkıyor. Biz de sağa (ve bazen de sola) ilerlemeli bu oyunda elimize geçen silahları kullanarak ve yer yer zıplayarak herkesi öldürmeye çalışıyoruz. Arada bir de boss'larla karşılaşıyoruz işte klasik olarak.



Fikirler ve görsel uygulaması şahane olsa da oyunun kontrolleri o kadar kaba, zıplama o kadar etkisiz ki yeteneğin hiçbir anlamı olmuyor. Anlamadığım biçimde çapraza ateş edemiyoruz mesela, tek seçenekler sağ, sol, yukarı. Buna bir de aşırı dengesiz zorluk seviyesi eklenince keyif anları yerini başka şeylere bırakıyor. Ekrana 20 tane düşman dolduğunda bunları elinizde kalan tek silah olan tabancayla öldürmenizin matematiksel olarak imkânsız olduğunu anlamak hiç hoş değil. Kontrol noktası sistemini de iyi oturtamadıkları için aynı yerleri gereksiz yere tekrarlamak oyunun zevkini fazlasıyla baltalıyor.

Groovy Milk oyunu güncellemeye devam ediyor, dolayısıyla mekanikleri ni elden geçirdikleri taktirde verdiğim nota rahatça 2 puan ekleyebilirsiniz. ■ ESER

+

- Grafikleri çok tarz
- Düşman tasarımları
- Seslendirmeler komik
- Türkçe destekli

−

- Kontroller hantal
- Zorluk eğrisi düzgün değil, aniden aşırı zorlaşıyor
- Kontrol noktası sistemi kötü
- Çaprazlara ateş edememek eksiklik

6

Son Karar

Oynanıştaki eksileri ortadan kaldırıldığı taktirde saç baş yolmadan, gayet de keyif alarak oynayabilirsiniz bu oyunu.

TÜR: Run and Gun | **YAPIM:** Groovy Milk | **DAĞITIM:** Groovy Milk | **DİJİTAL İNDİRME:** 18,5 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-128-creepy

ODDMAR

ios

Bir Viking olarak zıplamanın dayanılmaz ağırlığı

Bir kuzey mitolojisi esintisidir gidiyor son zamanlarda oyunlarda. Önce *Jotun*, sonra *Hellblade* ve son model *God of War*'da konuk olduğumuz bu diyarlara bir yolculuk daha yapıyoruz sevimli mi sevimli Viking Oddmar eşliğinde. Tabii siz sevimli dediğime bakmayın, yer yer epey de terleten bir yapısı var bu iyi cilalanmış platformun.

Ana karakterimiz Oddmar'ın öyküsü köyündekilerin yok olmasıyla başlıyor ve fazla derinleşmeden, araya eli yüzü düzgün boss savaşları ve bolca da toparlanacak şey ekleyerek ilgi çekici şekilde ilerliyor. Oyunun *Rayman Legends* seviyesindeki görsel kalitesi çok küçük ve (Eskişehir'den çıkma) bir ekipten geliyor ve göğüs kabartıyor. Onlara deneyimli Senri şirketi destek vermiş ve bu ortaklık kesinlikle mobil platformda gördüğüm en kaliteli ve atmosferi güçlü oyunlardan birisini doğurmuş. *Oddmar* aksiyonu ikinci plana atan, zamanlama ve keskin reflekslere dayanan, sapına kadar bir platform oyunu. Örneğin bir *Ori and the Blind Forest* kadar savaş odaklı değil. Bu yapısını ortamlarını sürekli değiştirerek ve yaratıcı platformlar ekleyerek canlı tutabilmiş ama. Özellikle Oddmar'ın biraz fazla mantarlandığında girdiği rüya



sahnesi kısımları çok eğlenceli. Benim tek sıkıntım (muhtemelen alışık olmadığımdan) kontroller oldu. Oyun dokunmatik ara yüzlerde ne kadar kolay olabilirse o kadar kolay kontrol ediliyor fakat ellerim bir kontrolcüyü de aramadı değil. İleride konsollara ve PC'lere çıkarsa (ve biraz daha uzarsa) çok keyifli ve daha kompleks bir oynanış bizleri bekleyecektir. Öte yandan bulabilirseniz iOS cihazlarına özel kontrolcüleri de deneyebilirsiniz tabii.

Oddmar harika bir platform oyunu ve yolda belde oynamaya da fazlasıyla elverişli. Ana projenin 5 kişilik ve bizden bir ekipten gelmesiyse ayrıca gurur verici. Her tarafına muazzam özenilmiş bu keyifli oyunu iOS bir cihazınız varsa oynamamak epey güzel bir şeyden mahrum kalmak olur, benden söylemesi. ■ EREN E.

+

- Yaratıcı bölümler
- Hikâye sürükleyici
- Animasyonlar

−

- "Keşke konsolda veya PC'de olsa" dedim...

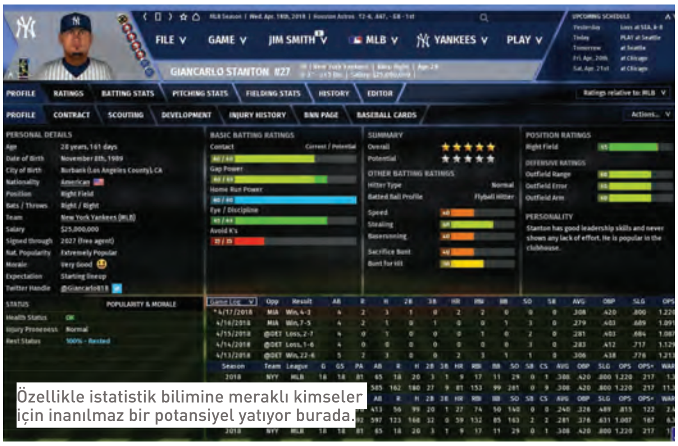
8

Son Karar

iOS cihaz sahipleri kaçırmasın.

TÜR: Platform | **YAPIM:** Mobge Games, Senri | **DAĞITIM:** Senri | **DİJİTAL İNDİRME:** 23 TL (App Store) | **YAŞ SINIRI:** 9+ | **DAHASI İÇİN:** oddmargame.com





Özellikle istatistik bilimine meraklı kimseler için inanılmaz bir potansiyel yatıyor burada.

OUT OF THE PARK BASEBALL 19

Beyzbol bizim için sıkıcı olabilir; ama en iyi menajerlik oyunu da onda

YİĞİT TEZCAN

Beyzbola hastayım. Antrenöründen oyuncusuna, herkesin tütün çiğneyip bahçe hortumu gibi tükürdüğü bu son derece maganda işi gibi görünen sporda, mutlak egemen istatistik. Her yıl üniversitelerin matematik, istatistik ve ekonomi gibi bölümlerinden sayısız parlak beyin beyzbola akıyor ve türlü formüller geliştirerek tüküren magandaların en iyilerini bulmaya çalışıyor. Buna karşılık 10 yıldır ABD'de yaşadığı halde bir türlü İngilizce öğrenemeyen Dominikli bir atıcı, topu sırf 100 mil hızla atabildiği için ligi domine edip, yılda 20 milyon dolar kazanabiliyor.

Aslında ben her türden, cinsten ve şekilden anormalliğe hastayım. Beyzbolla aramdaki tuhaf aşk ilişkisini de böyle açıklayabilirim. Analitik açıdan sporu bu denli ilgi çekici kılansa, sporun yapısındaki rastgelelik: En iyi takım maçların yüzde 60'ını kazanırken, en kötü takım, en kötü sezonunda bile yüzde 40'ına yakınını kazanıyor. Beyzbol efsanesi Pete Rose'un bir lafı vardır: "Yaptığınız işin yüzde 70'inde başarısız olup, hall of fame'e girebildiğiniz tek spor beyzboldur."

Sizi başarısız ederken, aynı zamanda mutlu da eden oyun

Oyunda, istersek sadece menajer olup takımı yönetebiliriz, ama bize yetmediğinden genel menajer olup tüm organizasyonun sorumluluğunu üstleniyoruz. Bütün organizasyon içinde 200 kadar oyuncuyu (Major League'deki as takımda 25 oyuncu var; AAA-AA-A+-A ve Rookies diye giden alt ligler var) yönetiyorsunuz. İşin içinde bütün bu takımların koçları ve karışık finansal sistemler de var. Takımın sahibi cimriyse takımın kazanmasını değil de kâr etmesini isteyebiliyor; elinize cücük kadar bir bütçe tutuşturup pazara yollar gibi maç kazandıracak free agent transfer etmeye yolluyor. Allah'tan şansınıza bazen ölüyor da takımı başına karakter sahibi oğlu geçiyor.

OOTPB'de zafere giden kesin bir yol yok (hatta başarılı olması da epey zor). Simülasyonun kalbinde, oyuncuların gelişimlerinde ve kariyer eğrilerini için "tahminler" yürüten profesyonel bir istatistik şirketinin sistemi yatıyor. Yapay zekâ, kadro kurmada ve genç yetenekleri idare etmede inanılmaz bir iş çıkarıyor; ancak akıllı olduğu gibi "gerçekçi" aptallıklar da yapabiliyor. Burada detaylıca anlatması zor, ancak simülasyon ve yapay zekâ, tandem halinde müthiş bir iş çıkarıyor.

Bu bir oyun değil, büyük bir ders

OOTPB 19, neredeyse kusursuz bir simülasyon ve bir beyzbol ansiklopedisi. Tarihteki tüm beyzbol sezonlarını baştan oynayabilir, hatta 1800'lerin sonlarından günümüze kadar bile gelebilirsiniz. Yapay zekâdan tutun da lig ortalamalarına kadar simülasyonla ilgili hoşunuza gitmeyen her şeyi değiştirebilir, kural değişiklerine gidebilirsiniz. Çok yorulduysanız, alt liglerin yönetimini ve diğer detayları kendi seçtiğiniz menajerlere bırakabilirsiniz.

Yıllardır bu işi yapan ufak ekip oyunu parlata parlata bu noktaya getirdi. Arayüz temiz ve akıcı olduğu gibi, oyun bug'lardan da büyük ölçüde arınmış durumda. Üstelik ilk defa bu yıl üç boyutlu maç motoru da eklendi. Öyle ahım şahım bir şey değil ama hiç yoktan iyidir.

Beyzbolun saçma sapan bir spor olduğu düşünüyorsunuz bence, ancak gider ayak anlatmak istediğim farklı bir şey var: *OOTPB* serisi, açık ara en iyi spor simülasyonu. Kriterimiz gerçekçilikse yıllardır kalıtsal hatalarından kurtulamayan, yapay zekânın yönettiği takımlara "akıllı" transferler yaptıramayan, saçma taktiklerin önüne geçemeyen ve kendini yenileyemeyen *FM*, *OOTPB*'nin yanında "amatör" kalıyor.

FM'nin ve diğer tüm yazı temelli simülasyonların (*Draft Day Sports*, *Grey Dog* vs. oyunları) buradan öğreneceği çok şey var.

OotPB'nin detay manyaklığını, yapay zekâsını vs. gördükten sonra FM'ye burun kıvırmanız olası.

+

- Gerçekçi simülasyon
- Rekabetçi yapay zekâ
- Ansiklopedik içerik sunuyor
- Tarihsel simülasyonlar
- Oyun içi editör, hayali ligler yaratabilme
- Fiyatı

−

- İnsanın ömründen çalıyor
- Beyzbol bilenler için bile fazla karışık

9



Son Karar

Yeni bir tür keşfetmiş gibi hissedeceksiniz.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** OOTBP Development | **DAĞITIM:** OOTBP Development | **DİJİTAL İNDİRME:** 61 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 3+
DAHASI İÇİN: ootpdevelopments.com/board/



AUTOMOBILISTA

Brezilyalı yarış simülatörü



Noyan The Geç Kalan

Arkadaşlar sadece oyun önerisi için değil; eski oyun, film ve kitaplardan bahsedip nostalji yapmak için de e-posta yazabilirsiniz her zaman. Son 1 - 2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte güzel bir oyun kazanma şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere, öğrenci dostlara iyi tatiller.

Köşemize konuk edeceğimiz oyunu seçmek için bu kadar uzun süre kararsız kalacağım aklıma gelmezdi. 1 Mayıs bayramında elimdeki oyunlara bakmaya başladım; iyi bir strateji, hayatta kalma ve bir de macera vardı geçtiğimiz yıl çıkan. Konsola özgü, bir okur dostumuzun önerdiği aksiyon oyununu bir - iki sayı sonraya bıraktım. O arada, Steam indiriminde; son yıllarda biraz ihmal ettiğimiz türde bir yapım gözüme çarptı: *Automobilista*. Neyse ki 19 Mayıs Gençlik ve Spor bayramından önce, geç kalan oyunumuzu bulmuştum, direksiyon başına geçince otomobil yarışı simülasyonu adına aradıklarımı da bulabildim mi, beraberce bakalım, kemerlerinizi bağlayınız.

Sesler ve sürüş fiziği

Automobilista'da yarışma niyetiniz varsa, bir direksiyon seti edinmenizi öneririm. Yarış simülasyonları ve oyun aksesuarları ile ilgili, Yiğit Tezcan arkadaşımız dergimizin Mart sayısında yararlı bilgiler içeren bir dosya hazırlamıştı, bu dosyayı okuyarak tür hakkındaki bilgi boşluklarınızı tamamlamanız mümkün. 29 Şubat 2016'da tam sürümü çıkan, Brezilya'dan Reiza Studios'un geliştirdiği, "Motor Sporları Simülatörü" etiketli *Automobilista*'ya geçelim. "Kariyer modu yok" diyerek kötü haberle başlayayım. Grafikler eski, çevre modellemelerindeki kaplamalar çok donuk, pist civarındaki seyirci ve görevliler hareketsiz, plastik manken gibi duruyorlar. İyi haberlerle devam edelim, özellikle yarış ve simülasyon meraklıları için gelsin hem de: Sürüş fiziği gayet iyi düzeyde geldi bana. Çok bilgili ve iddialı olmadığım ama düzenli olarak, kısa kısa oynamaktan keyif aldığım yarış oyunlarında, en önemli ölçütlerden biri kuşkusuz sürüş fiziği, gerçekçilik ve bunların eğlence ile aralarında kurdukları denge. *Project Cars*'ta örneğin, virajlarda savrulma, yoldan çıkma, spin atıp ters dönme gibi sorunları saatlerce denememe rağmen aşamamıştım. *Assetto Corsa* ve *Project Cars 2*'de daha başarılı oldum deneyim kazandıkça gelişme, ustalaşma konusunda. Uzun pistin kısası, *Automobilista* da bu saydığım yarış simülasyonlarına iyi bir alternatif oluşturmayı başarıyor.

Tekli yarış, deneme sürüşü, zamana karşı ve tabii çok oyunculu mod mevcut ana menüde. İçeriğe gelirsek; pistler Brezilya ağırlıklı. Avusturya, Kanada, Arjantin gibi ülkelerden pistler ve bütün pistlerin üç - dört varyasyonunda, Formula serisi, karting araçları, Ford Focus gibi binek otomobillerden Mercedes, BMW'nin canavar modellerine, ralli klasiklerine hatta 24 saatlik dayanıklılık yarışlarına kadar deneyebileceğiniz yarış pisti ve araçlar var. Motor ve dış etkilerin ses efektleri, minik tümseklerdeki zıplamalar, direksiyondaki güç geri bildirimi gibi gerçeklik hissine etki eden ögelerde sıralama turlarını geçiyor *Automobilista*. Oynanabilir simülasyonlar arasında podyuma yakın bir yeri hak ediyor diyebilirim hatta rahatlıkla. Zorluk düzeyi ve oyun içi ayarların ayrıntısı da yeterli düzeyde. Çevre görüntüleri önemsiz, kariyer de şart değil diyorsanız ve yarış simülasyonu merakınız varsa oynayın derim açıkçası. Benim gibi acemi - vasat arası bir sürücüyseniz de, yarış ayarlarını, zorluk derecesini istediğiniz düzeye getirebilirsiniz.



Kokpit kamerası gerçekçi ve keyifli.

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Reiza Studios | **DAĞITIM:** Reiza Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 49 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-128-auto

7

Son Karar

DLC içerik takviyesi ve güncellemeleri de dâhil, başarılı bir yarış simülasyonu.

80'LERDEN GELEN ADAM



1971 yapımı bir film seyrettim bu ay: Büyük Yarış (Le Mans). Başrollerde Steve McQueen, S. Rauch, E. Andersen var. 24 saat süren Le Mans yarışı sırasında rakiplerine ve önceki yıl yol açtığı kazanın kötü anılarına karşı mücadele veren bir otomobil yarışçısının hız, adrenalin yüklü hikâyesi, kaçırmayın.

OYNUYORUM

1. PERSONA 5 (PS4)
2. Conan Exiles (PC)
3. Yakuza 6 ve Kiwami (PS4)
4. Project Cars 2 (PC)
5. The Sims 4 (PC)

BEKLİYORUM

1. SHADOW OF TOMB RAIDER (PS4)
2. Tennis World Tour (PC)
3. The Last of Us 2 (PS4)
4. Police Simulator 2018 (PC)
5. Red Dead Redemption 2 (PS4)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

TÜM ÜLKENİN YANA YAKILA BEKLEDİĞİ BEYZBOL OYUNLARI NİHAYET ÇIKTI. İŞTE PILLAR'STIR, FROSTPUNK'TIR, ADAM OL CANIMI YE'DİR FALAN BİR ŞEYLER DE VAR AMA İNCELEMELERİNİ OYNAMADAN YAZDIK. OOTPB 18 DURURKEN KUSURA BAKMASINLAR, UĞRAŞAMAYIZ.

FPS (First Person Shooter)



FAR CRY 5
PC, PS4, X-ONE
İstediğimiz kadar eleştirelim, şöyle özene bezene yapılmış bir Far Cry'ın tadı da hiçbir şeyde yok be arkadaş. Bir yandan kafayı yemiş bir tarikatla mücadele edip bir yandan Amerika kırsalının tadını çıkardığınız Far Cry 5, açık dünya bir FPS'den bekleyebileceğiniz her şeyi fazlasıyla sunuyor.



Call of Duty: WWII
PC, PS4, X-One
Seriyi yeniden efsaneler mertebesine çıkaracak oyun değil ancak çok iyi bir öze dönüş olduğu da gerçek.



Star Wars: Battlefront II
PC, PS4, X-One
Evet, evet, Battlefront II çok rererö ama bir SW savaşında bulunma hissini de çok iyi veriyor.



City of Brass
PC, PS4, X-One
Beklediğimiz kadar iyi çıkmamış olsa da kılıçlı FPS her gün gördüğümüz bir şey değil.



Dishonored: Death of the Outsider
PC, PS4, X-One
İncelikli yetenek kullanım sistemi ve hikâyeye yeni açılar kazandırmasıyla kesinlikle oynamaya değer.

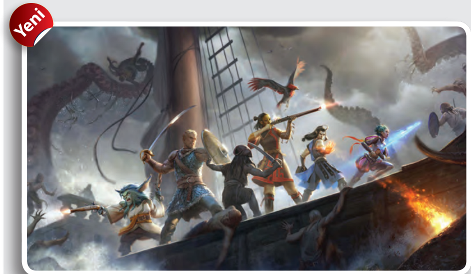


Wolfenstein II: The New Colossus
PC, PS4, X-One
Tek kişilik FPS'lerin ihtişamını bize yeniden yaşattığın için teşekkürler Wolfy!



System Shock 2
PC
BioShock, Dishonored gibi "farklı" FPS'lere sahipsek System Shock 2'ye çok şey borçluyuz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



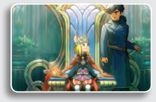
PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE
PC
İlk oyun öylesine detaylı, özenli bir dünya, hikâye ve karakterler sunmuştu, rol yapma hissiyatını o denli iyi vermişti ki ikinci oyun ancak o derece iyi olabilmeyi başarabilir sanmıştık, yanılmışız. Hikâye öyle bir açılıyor, yeni mekanikler ve dinamikler öyle iyi işliyor ki adeta Baldur's Gate 1 sonrası Baldur's Gate 2 gibi...



Final Fantasy XV
PC, PS4, X-One
PC'ye de bu kadar derli toplu bir şekilde çıkmışken oynamamak olmaz.



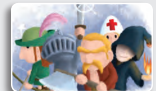
Monster Hunter: World
PS4, X-One
Komple bambaşka silahlar, inanılmaz tok bir aksiyon, geliştirecek milyon şey, alınabilecek milyon görev...



Ni no Kuni II: Revenant Kingdom
PC, PS4
Naifliğiyle gönlünüzü kazanacağı garanti. Biraz fazla grinding istiyor ama katlanılır artık, ne yapalım...



Kingdom Come: Deliverance
PC, PS4, X-One
"Büyüsüz, canavarsız rol yapma oyunu mu olurmuş?" demeyin. Doğu Avrupalılar bu işi biliyor.



Healer's Quest
PC
Başkarakter değil, sadece "işe yaramaz" bir şifacı olduğunuz, her karesi ayrı geyik, mini bir RYO.



Dark Souls Remastered
PC, PS4, X-One
Praise the Sun! Oyun dünyasını değiştiren oyun artık cinayetlerini cilalı ve parlak şekilde işliyor.

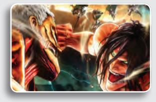
AKSİYON



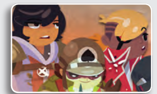
GOD OF WAR
PS4
Yunanistan'da kafasını ezecek tanrı kalmayınca Kuzey'e vurdu kendisini Kratos. Bu yeni God of War sadece mekânıyla değil, türüyle, tarzıyla, her şeyiyle çok başka bir şey olmuş. Hâlâ öfkeli, hâlâ sert ancak öte yandan daha bir insancıl. Dev bir markanın diriltilmesi işi ancak bu kadar iyi kotarılabilirdi.



Assassin's Creed Origins
PC, PS4, X-One
Bir yıl ara vermek ve hikâyenin, Kardeşlik'in köklerine dönmek seriye müthiş yaramış.



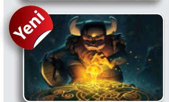
Attack on Titan 2
PC, PS4, X-One, Switch, Vita
Bu kadar şahane anime uyarlamalarına her zaman rastlanmıyor. AoT seviyorsanız kesin denemelisiniz.



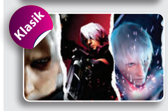
Full Metal Furies
PC, X-One
Rogue Legacy'nin yapımcıları bu sefer kendilerini iyice aşmış, 2D aksiyon nasıl yapılır dersi vermiş.



Yakuza 6: The Song of Life
PS4
Kavga, dövüş, mini oyunlar yine gırla ama bu sefer duygusal bir tarafı da var Kazuma Kiryu'nun macerasının.



Oddmar
iOS
Çok üst kalite bir yerli yapım platform. Mobil dışında da kendini gösterse de daha fazla ses getirse keşke.



Devil May Cry - HD Collection
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Daha önce oynayanlar için yeni pek bir şey yok, oynamayanlarsa bizce Dante'yle bir tanışsın.

E3 takvimi az çok belli oldu, peki sizce takvimin kapağında hangi oyun var?

1. *Cybeeeerpuuuunk!!! 2077'li olan. - M. İHSAN*
2. *Kojima Reis bu sene Death Stranding'le alır götürür. - EMRE S.*
3. *(2 aydır sırf Adventure Time'a benziyor diye oyunlar yazan biri olarak) Adventure Time'ın açık dünya oyunu geliyormuş. Aaa! - MERVE*
4. *DJMax Respect çıktığına göre daha hayattan ne bekleyeyim ki ben? FF7 Remake diyeyim hadi bari. - ÖMER*
5. *Sony'nin oyunları yine sadece PS4 sahiplerine hitap edecek, Cyberpunk 2077 ise tüm insanlığa!! - ESER*

Dolar ve euro tarafından sağlı sollu tokatlandığımız şu günlerde oyunculara ne öneriyorsun?

1. *5 liraya Tomb Raider (2013) alıp bitirdim, çok da güzel oldu. En yeni oyunları oynayacam takıntısını kenara bırakınca oluyor. - ÖMER*
2. *Bir süre eldekilerle yetinmeyi bilelim, yeter. Tamam mı? - ESER*
3. *Humble Monthly, Xbox Gamepass ve PS Plus aboneliklerinden en az birini alıp oyunları geç oynamaya alışalım. - EGE*
4. *Sadece aç gözlülükten alıp bir köşede çürümeye terk ettikleri sayısız oyunu oynamalarını öneriyorum. - EMRE S.*
5. *Rocky'den "Acı yok," dersi almalarını salık veriyorum. - M. İHSAN*

Bir de ufak, milyon dolarlık proje fikri rica edeceğim gitmeden. Mesela ne yapsak çok tutardı?

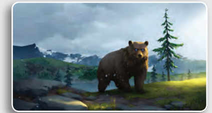
1. *"Çantaya atıldığında kabloları kendi kendine denizci düğümü olmayan kulaklık" projeme destek! Piyasada yoğun talep var. - EMRE S.*
2. *Hazır çorba karıştırma mekanizması. 10-15 dakika tencere başında aynı hareketi yapmaktan kurtarın şu mazlum halkı. - ÖMER*
3. *Bakın bu fikri benden duymadınız ama... Oyungezer Royale diyorum :P - ESER*
4. *Tarifi malzeme ziyan etmeden sanalda yapıp malzemelerin uyumunu ölçebilmek her yemek yapan insanı oyuncu haline getirebilir. - TARIK*
5. *Kazayla biri yapar da tutar, ömür boyu bakiyeme bakıp kahrolurum falan, yok... :(- EGE*

STRATEJİ

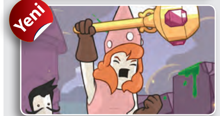


Yeni

Total War Saga: T. of Britannia
PC
"Daha küçük çaplı da olsa bu yine Total War" formülü tutmamış pek. Olsun, yine de Britanya'da birkaç keyifli saat geçirtir.

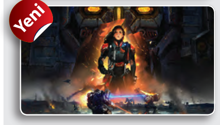


Northgard
PC
Erken erişimden çıkan Northgard, kuzey havası severlere çok uzun vadeli olmayan, keyifli bir tecrübe sunuyor.



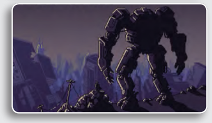
Yeni

Pit People
PC, X-One
Parti gibi bir strateji. Hele bir de kendi başınıza değil bir arkadaşınızla girerseniz çok eğleneceğiniz garanti.



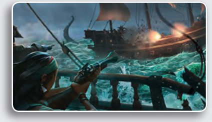
Yeni

Battletech
PC
Front Mission sevdalılarının ilacı değil belki ama yatıştırıcısı olabilecek kadar kaliteli, mecha'sı bol bir sıra tabanlı strateji.

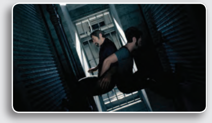


Into the Breach
PC
FTL'in yapımcısından bir diğer bağımsız efsanesi bekliyorduysanız hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz ama yine de özgün ve keyifli.

ÇOK OYUNCULU



Sea of Thieves
PC, X-One
Bir şeyleri geliştirme oyunu değil. Öte yandan 4 kişi yelkenleri açıp maceraya atılmak size çekici geliyorsa da bayılırsınız.



A Way Out
PC, PS4, X-One
Etkileyici bir sinematik macera olmasının yanında sağlam da bir aksiyon. Yanınızda bir arkadaşla birlikte enfes oluyor.



Warhammer: Vermintide 2
PC, PS4, X-One
Left 4 Dead'in ruhu bu oyunda! İlk oyunun üstüne çok fazla şey koyan Vermintide 2 bu dönemin en sağlam multiplayer FPS'lerinden.

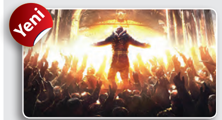


Frantics
PS4
4 kişilik bir arkadaş grubuysanız ve aranızın bozulmasını istiyorsanız süper eğlenceli mini oyunlarla dolu Frantics aradığınız şey.



The Elder Scrolls Online
PC, PS4, X-One
Yeni Summerset paketi çıkmışken ve Morrowind ücretsiz olmuşken geri dönmek isteyebilirsiniz.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



Yeni

Frostpunk
PC
This War of Mine'ın yapımcılarının buzul kıyametinde hayatta kalma simülasyonunun normal olmasını beklemiyorduk zaten...



Yeni

Judgment: Apocalypse Srv. Sim.
PC
Cehennem'in kapıları açılıp, ortalığı iblisler basıp, nüfusun neredeyse hepsi yok olduğu zaman kalanları koruyabilecek misiniz?



Farm Manager 2018
PC
Çok fazla insanda olan ama faaliyete pek dökülemeyen "bir çiftliğim olsa, ekin ekip hayvan baksam" hayalini yaşamak için.



Yeni

Out of the Park Baseball 19
PC
Beyzbol bizim buralarda yok gibi bir şey ama bu en derin spor yönetim simülasyonunun hakkını teslim etmemize engel değil.



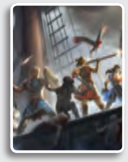
Yeni

MLB The Show 18
PS4
Bu yıl görsel anlamda ileriye, oyun modları anlamında geriye gitmiş, toplamdaysa üst kalite olmayı sürdüren bir spor oyunu.

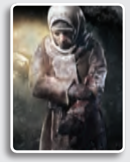
AYIN ALTIN OYUNLARI



DETROIT BECOME HUMAN



PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE



FROSTPUNK

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Önce E3, sonra Steam indirimleri var Haziran'da. Çoğu oyun doğal olarak bu yoğunluğa denk gelip arada kaynamak istemiyor.

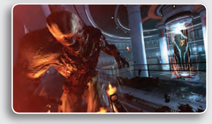
Haziran '18	
Onrush	5 Haziran
Vampyr	5 Haziran
Sushi Striker: The Way of Sushido	8 Haziran
Jurassic World: Evolution	12 Haziran
Lego: The Incredibles	13 Haziran
BlazBlue: Cross Tag Battle	22 Haziran
Mario Tennis Aces	22 Haziran
Lumines Remastered	26 Haziran
The Crew 2	29 Haziran
Temmuz '18	
Shining Resonance Refrain	10 Temmuz
Octopath Traveler	13 Temmuz
Sonic Mania Plus	17 Temmuz
The Banner Saga 3	24 Temmuz
Ağustos '18	
World of Warcraft: Battle for Azeroth	14 Ağustos
Strange Brigate	28 Ağustos
Yakuza Kiwami 2	28 Ağustos



SANAL GERÇEKLİK



Farpoint
PSVR
Yenilikçi sistemi sayesinde VR'da FPS oynarken yaşanan sıkıntıların önüne geçmiş, üstüne taş gibi de çatışma mekaniği eklemiş.



Doom VFR
Vive
Yani tabii çekici VR'da Doom oynamak, bildiğimiz Doom'u kopyalayıp yapıştırmamaları, yeni oyun yapmaları da güzel ama...



Fallout 4 VR
Vive
Başka VR oyunlarının uzun zaman önce çözdüğü sorunları barındırsa da hey! Fallout 4 diyorum! VR diyorum!

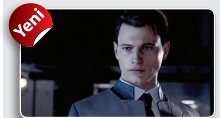


The Elder Scrolls V: Skyrim VR
PSVR
PSVR'a özgü olduğu için düşük çözünürlük problemi var ama hey! Skyrim diyorum! VR diyorum! (deja vu yaşadınız, çaktırmayın)



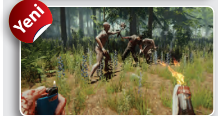
L.A. Noire: The VR Case Files
Vive
Rockstar gibi büyük yapımcılar VR oyunlarına "elimizde malzeme var, atıverelim bir şeyler" diye yaklaşmayınca güzel şeyler çıkıyor.

MACERA & BULMACA



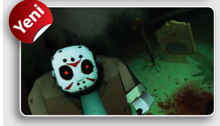
Yeni

Detroit: Become Human
PS4
Heavy Rain ve Beyond: Two Souls'un yapımcısı Quantic Dream yeni bir klasiğe imza atmıyor belki ama etkileyici bir tecrübe yaşatmasını da biliyor.



Yeni

The Forest
PC
Daha erken erişiminin ilk zamanlarında bile iyi yorumlar alan, sürekli gelişen ve sonunda da taş gibi çıkan bir hayatta kalma oyunu.



Yeni

Friday the 13th: Killer Puzzle
PC
Çok vahşi, çok absürt, nispeten basit, ve de üstelik ücretsiz bir bulmaca. Jason'ın yaptığı işten ne kadar eğlenebildiğinin farkına varacaksınız.

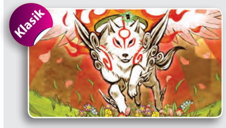


The Council - Ep.1
PC, PS4, X-One
Gizemli öyküsü, ilginç karakterleri, olayı bambaşka yerlere götüren seçim şanslarıyla çok iyi bir başlangıç yaptı.



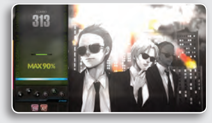
Inked
PC, X-One
Işık ve gölge mekaniklerini iyi kullanan oyunlar gördük ama bu kadar güzelini görmedik. Yılın gizli cevherlerinden.

BİR GARİP OYUN



Klasik

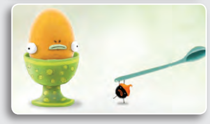
Okami HD
PC, PS4, X-One
"Bir kurt olup fırçanızla etrafı boyayarak bulmacalar çözdüğünüz bir oyun ne kadar iyi olabilir?" diyorsanız cevabı: Oyun tarihine adını yazdırabilecek kadar.



DJMax Respect
PS4
Tek yaptığınız doğru anda doğru tuşa basmak ama öldürürcesine zor, rüyalarınıza girecek kadar bağımlılık yapıcı.



Minit
PC, PS4, X-One
Gri tonlarının bile olmadığı, tamamen siyah beyaz bu oyunun ne kadar şahane bir mizah ve ne kadar yaratıcı mekanikler içerdiğine şaşırırsınız.



Chuchel
PC, PS4, X-One
Oyun değil denemez ama stand up gösterisi demek daha mı doğru olur acaba? Arızalık seviyesi kafanızı yakabilir.

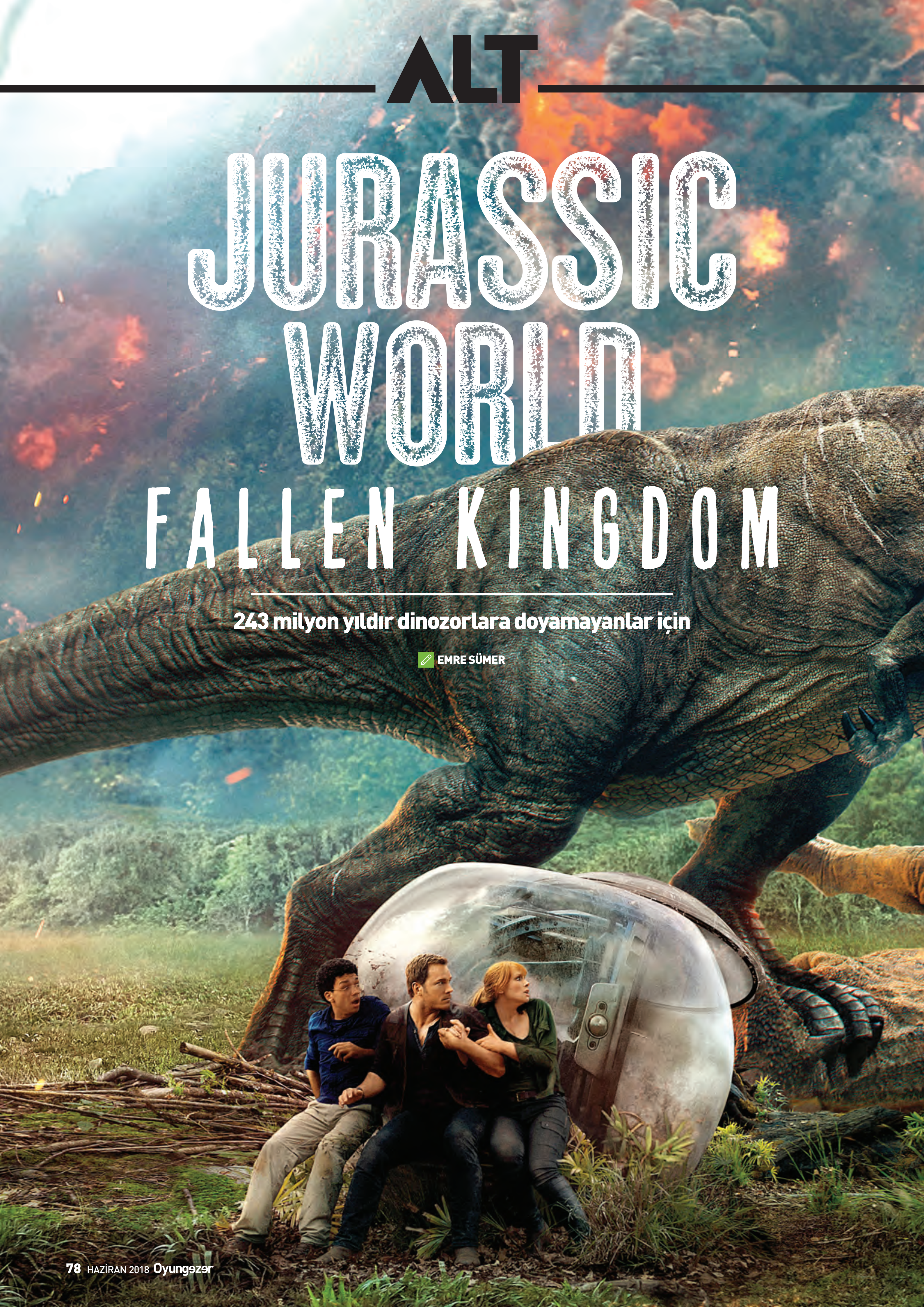


A Fine Mess
PC
Değer Deniz'in anısına hazırlanmış, kusurları olan ama bu kusurların çok da önemli olmadığı, özel bir saygı duruşu.

JURASSIC WORLD
FALLEN KINGDOM

243 milyon yıldır dinozorlara doyamayanlar için

EMRE SÜMER





VİZYON TARİHİ
07/06
2018

Açık konuşmak gerekirse ilk *Jurassic World*'ten pek haz etmeyenlerdenim. Özellikle de "tut oğlum" deyince tutan Raptor anlayışından ve topuklu ayakkabılarla T-Rex'den hızlı koşan abladan. Gelgelelim damarlarında retro akan bir adam olarak serinin taşıdığı inkâr edilemez nostalji hissi ve dinozorların feci karizma olduğunu düşünen 90'lar çocuğu ruhuyla, *Fallen Kingdom* vizyona girer girmez gene sinemada bulacağım kendimi, çok iyi biliyorum. E pop kültürü esareti dedikleri de böyle bir şey olsa gerek zaten.

Orijinal üçlemeyi izleyen dostlar hatırlayacaktır, ilk filmde Jurassic Park'ın dinozorlar için doğal bir yaşam alanına dönüşmesinin ardından *Lost World*'de de parktan kalan bazı dinozorları yakalamak için adaya bir geri dönüş yapılıyor fakat sonuçları pek tatlı olmuyordu. İlginç şekilde yeni üçleme de aynı rotayı izliyor ve bıyık abimiz Chris Pratt patlamaya hazır bir yanardağın tehdidine karşın adada kalan bazı dinozorları tahliye etmeye gidiyor. Fragmandan da görüldüğü kadarıyla planlar gene beklendiği şekilde ilerlemiyor ve başrolünde mavi sırtlı dinozor kardeşimiz Blue olacak şekilde biyolojik silahlar, genetik araştırmalar derken olay bambaşka boyutlara kayıyor.

Chris Pratt ve T-Rex'lerden hızlı koşan ablamız Bryce Dallas Howard da dâhil olmak üzere kadro aynen korunmuş, üzerine de eski dostumuz Jeff Goldblum eklenmiş, keza kendisi benzer senaryoya sahip *Lost World*'de de başroldeydi (ne kadar rastlantı olduğunun kararını size bırakıyorum). Kendisinin tedirgin ruh hali ve bakışlarının eğer küçük bir rolde değilse filme çok şey katabileceğini düşünüyorum.

Konuya dönersek, yapımcı ekibin iddiasına göre yeni üçleme bir devam bölümü değil de birbirini tamamlayan bir komple öykü tadında yazılmış. Fakat en önemlisi dinozor çeşitliliği seride şimdiye kadar görülmemiş şekilde arttırılmış (hatta ekip sayıyı daha da arttırmak istemiş fakat zaman yetmemiş) ve dinozor sahnelerinin büyük kısmı animatroniklerle çekilmiş. Şahsen el emeği göz nuru animatronikleri her daim CGI'lara tercih ederim ki canavar temalı sinema kültürünün en saygın parçalarından biri olmuştur her daim animatronikler. Ekibin kolaya kaçmaktansa böylesi zahmetli bir seçimi tercih etmesi filme dair umutlarımı yeşertmiyor değil.

Jurassic Park bir neslin dinozor görme hayallerini gerçekleştiren filmdi. Bu yüzden iki filmdir yaratılan özel dinozorları açıkçası pek ilgi çekici bulmuyorum, filmin kendi içindeki gerçekliğini biraz daha fantezi sınırlarına taşıyor çünkü. Büyük çoğunluk için bu filmlerin hizmeti tarih öncesi dostlarımızın nelere kadir olabildiğini göstermek diye düşünüyorum, ki ilk filmin sonunda T-Rex çakma Indominus'u yenince salon coşmuştu zaten. Lakin beni ilk filmde en çok rahatsız eden bu değildi. Popcorn filmlerinde bunlar normal karşılansa da insanlar parçalanırken yapılan esprileri, aşırı abartı aksiyon sahnelerini ve izleyenleri kör eden mantık hatalarını da tadında bırakmak lazım yani.

Jurassic World: Yıkılmış Krallık ülkemizde 7 Haziran'da gösterime girecek (siz bu satırları okurken girmiş bile olabilir). Chris Pratt'in yaramaz sempatikliği, ekibin pratik efekt kullanma tercihi ve Spielberg'ün de yapımcı koltuğunda oturması hoş bir eğlenceliğin ilk sinyalleri olabilir. Gerçi her türlü devamına da gideceğiz, dinozorları kim sevmez ki?

YÖNETMEN: J. A. Bayona
OYUNCULAR: Chris Pratt, Bryce Dallas Howard, James Cromwell, Jeff Goldblum

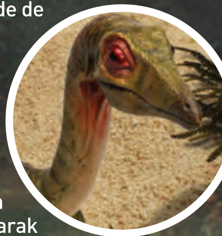
KÖTÜ DİNOZORLAR

TYRANNOSAURUS (JURASSIC PARK)



İlk filmde terör estiren ve tartışmasız en popüler dinozor. Daha yaygın şekilde T-Rex olarak da anılır. Etçil olan bu abimizin uzunluğu 14 metreyi bulurken boyu yaklaşık 7 civarı geliyordu. Korkunç bir avcı olmasına rağmen minyatür sayılabilecek boyuttaki elleri de ciddi şekilde alay konusu oldu tabii. Olur da kendisiyle ters düşerseniz bulduğunuz ilk topuklu ayakkabıyı ayağınıza geçirip koşmaya başlayın. Jurassic World'de işe yaradığı ispatlandı çünkü.

COMPOMSOGNATHAUS (THE LOST WORLD)



İkinci filmin başrolünde de T-Rex abimiz olsa da sürü halinde saldıran Compsognathus'lar da ciddi problemler doğurmuştu. İsmini telaffuz etmenin bile ayrı bir dert olduğu bu küçük etoburlar en küçük dinozor türü olarak kabul edilir. Zira boyları taş çatlasa 1 metre kadar gelirken ağırlıkları da 3-4 kilo kadardı. Bir nevi saldırgan tavuk da diyebiliriz yani. Karşınıza düşmanca bir Compsognathus çıkarsa dizlerinizin üstüne çökerek onunla göz hizasında konuşun. Boy komplekslerini tetiklerseniz sonuçları tatlı olmayabilir.

VELOCIRAPTOR (JURASSIC PARK)



Popüler kültürde Raptor olarak anılan, bir diğer popüler etçil dostumuz daha. Boyları yarım metre kadarken ağırlıkları da yaklaşık 15 kilodur ve oldukça çeviklerdir. Fakat üçüncü filme göre en önemli özellikleri "Hüseyin abi senin oradan geliyorlar" şeklinde grup halinde haberleşmeleriydi. Zeki, çevik ve ahlaksız bu Raptor'larla mücadele edebilmenin tek yoluysa adam toplayarak gitmektir. Alemin tavşanı biz miyiz ki onlar çete gibi plan yaparken tek gidelim, değil mi ama?



İLLÜSTRASYON **CAMILO CARVALHO**

Hello my name is TYLER DURDEN



"Dibe vurmak bir hafta sonu hobisi değil, bir seminer hiç değil. Her şeyi sürekli kontrol etmeyi bırak artık, boş ver. Boş ver!" -Noyan Akatlı

1990'lı yılların film kahramanları arasında en akılda kalıcı olanlardan biridir kuşkusuz Tyler Durden. İşin aslı, Chuck Palahniuk'un çağdaş edebiyat klasikleri arasına girmeyi başarmış romanı Dövüş Kulübü'nün film uyarlamasıyla tanınan bir roman karakteridir. Yakın geçmişteyse, 2010'da yayımlanan 10 sayılık Dövüş Kulübü 2 çizgi roman serisiyle yaşamının filmde anlatılan kısmından sonraki maceralarıyla resimli roman karelerinde boy göstermişti kendisi.

Ben sabun üreticisi Tyler, memnun olmadım

Mesleğini, daha doğrusu filmde gösterildiği haliyle meşgul olduğu işi ve genel ruh halini özetleyen cümleyi, üzerinde çok da düşünmeden yakıştırıverdim. Çizgi romandan isminin Sebastian olduğunu öğrendiğimiz anlatıcının, en iyi arkadaşı, kankası, bölünmüş kişiliğinin diğer parçası, ruhunun karanlık -bazı bakış açılarına göre aydınlık- kısmı, Sebastian'ın içinden düşünüp gerçekleştirmeye cesaret edemediği eylemlerin ön plana çıkan aktörü, uçaktaki ilk tanışma sahnesinde belirttiği adıyla Tyler Durden.

Sahip olduğumuz nesneler bize sahip olmaya başlıyor

Anlatıcı Sebastian, birçok Hollywood filminde resmedildiği gibi; üniversite diploması, iyi bir iş ve maaşı olan her bireyin mutlu bir yaşam süreceği tezini kanıtlamaya yakın duran bir tiplemedir Dövüş Kulübü'nün başlarında. Ancak bir iş gezisi sırasında, uçakta tanıştığı, açık sözlü, deli dolu bir karakter olan Tyler Durden aracılığıyla kabuğundan sıyrılarak kendisine sonradan yavaş yavaş acı veren gerçekleri görmeye başlar. Başlı başına bir tüketim toplumu eleştirisi, zayıflamak için özel teknikli ameliyatlarla alınmış vücut yağlarından, yapay mutluluk araçları olarak nitelendirdiği sanat eserlerine ve akla gelebilecek her türlü eşyaya karşı bir mücadele başlatır, giderek berraklaştırmaya çalıştığı bulanık zihninde.

Nereye gitsem bir adım öndeydi

Çocukluk yıllarından itibaren aklına, bilinçaltına yedirilmiş kural ve dayatmalar sonucu kafasının içinde bir sürü ikilem yaşayan anlatıcı, Tyler Durden sayesinde ruhunu özgür bıraktığı hissine kapılarak âşık olur, orta yaşa doğru ilerleyen mutsuz beyaz yakalıların katıldığı bir dövüş kulübü kurar, ve işleri bir adım daha ilerleterek insanlığın güncel durumu, kurulu düzenin çarpıklığının yapay yaldızlar altında gizlenmesi gibi sorunlara karşı umutsuzca protesto eylemleri yapan bir grup kurmaya kadar gider. İşlerin sarpa sarmaya başladığını fark eden anlatıcı, kafasındaki şüphelerin, ikilemlerin üstesinden gelemeyince Tyler Durden'ın şiddetin dozajını giderek artıran eylemlerini durdurabilmek amacıyla izini sürer hayali dostunun. Ancak "alter ego" her zaman, her yerde kendisinden bir adım öndedir.

Ta ki anlatıcı o kafanın yalnızca kendi kafası olmadığını anlayıncaya kadar...

GÜNCEL KÜLTÜRE ETKİLERİ

Ülkemizde olmasa da özellikle anadili İngilizce olan Batı toplumlarının şehirli kesiminde kalıcı etkileri olmuştur, isyankâr tavırlı, zekice davranan ve etkileyici konuşmalar yapan Tyler'ın. Bir mekâna sokulması yasak nesneleri gizlemeye "Tyler Durden yap" derler örneğin. Erkeklerin yerinde olmak istedikleri, kızların yanında olmak istedikleri, fenomen kişiliktir. Kendisini tanımamızı sağlayan, yaratıcısı roman yazarına karşı bile tepkisini özgün (!) yöntemlerle gösterebilen biridir o. Ayrıca; "Dövüş kulübünün ilk kuralı, Dövüş Kulübü hakkında konuşmamaktır. Kulübün ikinci kuralı,....." Artık ezberlediğiniz bir kalıp olduğunu varsayarak hakkında konuşmuyorum... Kapanışı da Tyler'a bırakalım: "Ancak sahip olduğumuz her şeyi kaybettikten sonra bir şey yapmakta özgürüzdür."

JULES VERNE

İmkânsız Serüvenlerin Babası

EREN ERYÜREKLİ

Eğer bir gün sizin de isminiz Ay'daki bir kratere verilirse dünyada epey ses getirmiş bir şeyler yapmışsınız demektir. Eserleri en çok başka dillere çevrilen ikinci yazar olmak gibi mesela (ki önünüzde "yalnızca" Agatha Christie var). Veya insanların yeni yeni buharlı makineler icat ettiği 1800'lü yıllarda sonradan isminizin verileceği kraterin bulunduğu Ay'a yapılabilecek bir yolculuğu hayal etmek gibi. Bunu yaptığınızda başınıza iki şey gelebilir: Ya tımarhaneyi boylarsınız ya da isminiz tarihe yazılır. Jules Verne ikinciye nail olacak kadar şanslıydı lakin günümüze kadar ulaşan başarısının şansla pek bir ilgisi de yoktu. Onun öyküsü bolca çalışma ve kararlılıkla örülmüştü.

Kabul edilmeli ki varlıklı bir aileden gelmek kafayı biraz rahatlatmış olabilir başlangıçta. Aynı şekilde Paris'teki gençlik yıllarında Napoleon'un başa geçmesine şahit olurken orduya katılmaktan yırtması da işleri kolaylaştırmıştır biraz Verne için. Ancak bu esnada patlak veren kolera salgınıyla yitirilen dostların ve dolayısıyla ufak tefek oyunlar yazarak giriştiği tiyatro macerasının sonlanmasının acısını da tadar.

Yazarlıkta para olmadığını savunan ve aile mesleği olan avukatlığa geçmesini isteyen Nantes'lı babası musluğu kapattığında Verne de çareyi borsada simsarlık yapmakta bulur. Bir hayli de iyidir bu konuda hatta. Neyse ki Aile Müzesi isimli dergide yazdığı kısa öyküler Alexandre Dumas, Balzac ve Victor Hugo'nun da yayıncısı olan Hetzel'in yaratmak istediği yeni serisi için biçilmiş kaftandır. O güne kadar ömrü kütüphanede coğrafya, tarih, felsefe, bilimsel gelişmeler ve ilgisini çeken diğer her şey hakkında bir şeyler okumakla geçmiş olan Verne'den bilim temelli serüven romanları istemektedir Hetzel. Eh, o da yazar. Balonla Beş Hafta yayınlandığında tam 35 yaşındadır Verne ve ömrü boyunca da bu macera romanları serisini sürdürecektir. Okurlar Denizler Altında 20.000 Fersah'la kâh Kaptan Nemo'nun teknolojik gemisine konuk olurken kâh yerin binlerce metre altında yeni bir dünya keşfederler. Gözü pek kaşifler ve maceraperestler olanaksız serüvenlerin peşinden giderken okuyucular da bugüne değin kaybolmayan bir ilgiyle bu maceralara ortak olurlar.

Peki nedir bizi onun engin hayal gücünde kaybolmaya iten? Özellikle çocukken okuduğumuz (ve aslında hiçbiri çocuklar için olmayan) romanlarındaki büyü nedir de bir buçuk asır sonra bile halen adını saygıyla anar tüm dünya? Cevap basit: Macera ruhu! Verne'in romanları evet, okuduğu bilimsel gerçeklere belli eklemeler yapar ve coğrafi anlatılarında da belli bir serbestlik vardır. Lakin istisnasız tüm romanlarında anlattığı atmosferi öyle bir betimler ve ince detaylarla süsler ki, okur sıkıcı atlas ve haritalardan bildiği yerleri onun kitabının sayfaları arasında bambaşka yerlermiş gibi keşfeder. Karakterleri yaşadıkları durumlara gerçekçi tepkiler verirken bu serüvenlerin en az bizim kadar büyüsüne kapılırlar. Galiba bu hayranlık ve muhteşem bir şeylere tanık olma duygusudur onun sırrı. Bu öyle bir duygudur ki kaç yaşınızda olursanız olun aldığınız ilhamı ve hayal gücünüzün şahlanışını iliklerinize kadar hissedersiniz.

Verne'in 7'den 70'e bu kadar sevilmesinin (Tamam belki dönemindeki edebiyat eleştirmenleri o kadar sevmemiş olabilir, ama isimlerini hatırlayan var mı?) altında yatan bu ilkel diyebileceğim korkuyla karışık keşfetme hissi tüm icatların yapılmasına ve gelişimimize de ön ayak olmuştur aslında. O, uygarlığı insan azminin ve hayal gücünün o dönemden bakabileceği en geniş pencerelerden bakarak yazıya dökmüş ve yol göstermiştir. Veya Ray Bradbury'nin benden çok daha iyi izah ettiği şekliyle: "Hepimiz öyle veya böyle Jules Verne'ün çocuklarıyızdır".

DEV MİRAS

Verne'in etkisi yalnızca edebiyat alanında olmadı. Astronotlardan kaşiflere, müzisyenlerden bilim adamlarına kadar o kadar çok kişiyi etkiledi ki aralarından birkaçını saymak diğerlerine haksızlık olacaktır. Kaptan Cousteau, Yuri Gagarin, Isaac Asimov, Alan Moore bunlardan bazıları. Adının verildiği yerler, müzeler, okullar, trenler, gemiler saymakla bitmez. Bilimkurgu edebiyatının 3 öncüsünden biri kabul edilir (diğerleri H. G. Wells ve Mary Shelley) ve bugün halen engin hayal gücü yeni kuşak okurları cezbetmeye devam etmektedir.

PROBLEM ÇOCUK

Verne'in kendisi saygılı lakin asi karakterli biriydi. Asla babasının onun için öngördüğü hayatı takip etmedi ve kendi ideallerince yaşamayı seçti. Kendi oğlu Michel'se daha beter çıkarak hem kabul görmeyen bir evlilik yaptı hem de bu esnada yaşı tutmayan metresinden iki çocuk sahibi oldu. Babasının kitapları olmasa borç batağından kurtulamayacaktı. Ancak babası öldükten sonra onunla barışabildi ve kenarda köşede kalmış yazılarını derleyip kitap haline getirdi. Tıpkı Christopher Tolkien gibi o da ömrünün kalanını Verne'in yazılarını ve mektuplarını derleyip yayınlamakla geçirdi.



GEMİCİLİK TUTKUSU

Efsane odur ki 11 yaşındaki Verne evden kaçarak bir gemiye kaçak olarak binmiş ve gemi daha limandan ayrılmadan babası yetişerek genci epeyce de azarla eve geri getirmiştir. Bunun gerçekliği tam bilinmese de Verne'in çocukluğunun bir kısmının geçtiği nehir kenarındaki evlerinden gelip geçen kayıkları izleyerek ve bol seyahat etmiş kaptan amcasının öykülerini dinleyerek büyüdüğü doğrudur. Verne ilk uzun seyahatini Bordeaux'dan Liverpool ve İskoçya'ya yapmıştır. Çok sonralarıysa kendi ufak yatıyla Avrupa'yı turlayacaktır.

KÂHİN Mİ, DEĞİL Mİ?

Jules Verne'in romanları steampunk edebiyatının başlangıcı olarak görülse de onun amacı esasında dünyanın güzelliklerini ve olası serüvenleri gerçeğe yakın şekilde anlatmaktı. Lakin bunu yaparken dönemin imkânlarını da zorlaması gerekmişti. İşte bu zorlama onu geleceğin dünyasını hayal etmeye iterken çeşitli romanlarında asansör, telgraf, asfalt yollar, benzinle çalışan araçlar, eğlence ve teknoloji sektörünün diğer her şeyin önüne geçmesi, ilkel bir internet, hatta ilk dönüşebilen robotumsu makinaya kadar pek çok şeyi isabetli şekilde öngörebilmiştir. Tutmayan pek çok öngörüsü de vardır tabii. Dolayısıyla kahinlikten çok zamanını iyi kavrayıp geleceğe geniş bir açıdan bakabilmiştir diyebiliriz.



MUTLAKA İZLEYİN

BLACK PANTHER

"Kralı gelsin" dedik, geldi...

ONUR KAYA

Black Panther'in yılın en çok gişe yapan filmlerinden olmasını beklemiyordum. Evet, ulu üstat Jack Kirby sağ olsun, Black Panther'in çizgi roman tarihindeki ilk siyahi süper kahraman olmak gibi bir önemi var. Filmin siyahi kesim tarafından bu derece benimseneceği, 1.3 milyar dolar gişeye varacağı ilk bakışta tahmin edemediğim bir şeydi, mazur görün. Filmin gördüğü rağbeti hak ettiğini düşünüyor muyum peki? Gelin vereyim o sorunun cevabını...

Öncelikle *Black Panther*'in en büyük takdiri hak ettiği kısım, Marvel filmlerinin son dönemde en çok emek verdiği şeyden ileri geliyor: Farklı, ayırt edilebilir bir ambiyans yaratmak. *Black Panther*'de bu, kurguyla gerçek arasında bir köprü kurularak daha ileri bir noktaya taşınmış. Ambiyans yaratmak mevzusunda en başarılı filmler, *Winter Soldier, Guardians* serisi ve *Thor: Ragnarok* oldu gözümde. *Winter Soldier*'ın çok farklı noktalardan ayrıştığını düşündüğünüzde, kendi diyarlarını yaratan *Thor: Ragnarok* ve *Guardians*'la karşılaştırmak gerekiyor *Black Panther*'i. *Thor* ve *Guardians*'da durum şu ama: Yaratılan dünyalar, gerçek dünyadan tamamen bağımsız. *Black Panther*'se, Afrika kültürünü ileri teknolojiyle harmanlayarak, yine bizim dünyamızdan izole gelişen (ve izole kalmaya da var gücüyle çabalayan) Wakanda ulusunu anlatırken, tam da yüzyıllar süren bu izolasyonun sonuçlarını ana konusu haline getirerek çok doğru bir nota çalıyor bence. Nota da demişken, fragmanları izleyip "Antik Afrika kültürüyle Kendrick Lamar şarkılarının ne alakası var?" dediyseniz, filmin tam da bahsettiğim nokta üzerinden bu soruya gayet güzel bir yanıt verdiğini göreceksiniz. Film kendine seçtiği temaya çok iyi odaklanıyor ve en öne çıkan, gişesini en haklı çıkartan artısı bu, ancak bu süreçte diğer bazı noktalardan falsolar veriyor. Wakanda'nın gücünün kaynağı olarak Vibranium olarak bildiğimiz metali görüyoruz ve Vibranium'un yara iyileştirmek gibi bazı kullanım alanları biraz havada kalıyor. *Age of Ultron*'da The Vision'ın yaratılmasının aslında ne kadar güzel anlatıldığını düşününce, sürekli "Vibranium'u kullan, nedenini, nasılını sorma" kafasına girilmesi görsel ve kültürel cephelerde bu kadar güzel inşa edilmiş Wakanda'nın inandırıcılığını sarsıyor biraz.

Filmin komedisiyse tam ayarında. Çoğunlukla Okoye'nin huysuzlukları ve Shuri'nin afacanlığı üzerinden ilerletilen ve dozaj olarak Marvel filmlerinin altında olan komedi hiç batmıyor insana. Oyunculuklar da gayet yeterli ancak Andy Serkis ve Michael B. Jordan'ın performansları harika. Bir tek Martin Freeman'ın rolü biraz havada kalıyor, birazcık "siyahilerin arasında kalan bön beyaz adam" koymuş olmak için filme eklenmiş gibi bir hali var. Michael B. Jordan demişken, Killmonger MCU içerisinde gördüğümüz kötüler arasında zirveye oynayan bir karakter olmuş. Amaçladığı şeyi yapış şekli süper mantıklı olmasa bile ekran karşısındaki karizması, motivasyonları ve işlenişi Marvel'dan alıştığımızın çok üzerinde. Kendi tema müziği de akılda kalıcı, zaten T'Challa'dan bol bol çalıyor sahneyi. Bu noktada göreceğiniz üzere, *Black Panther* hem sağlam kötüsü hem de güzel müzikleriyle Marvel filmlerinde sıklıkla bulduğumuz iki eksiği kendi bünyesinde kapatmayı başaran bir yapım. Eğer sıkıntı olarak addedeceksek, tam tersine kahraman problemimiz var bu sefer biraz. Kendisi bir kral ve bu yüzden elbette standart vatandaşlar olarak onunla kurabileceğimiz empati üst sınırı pek de göklerde dolaşmıyor ancak film içerisinde ülkesi adına geçirdiği değişim güzel olsa bile filmi izleyen hiç kimsenin, övmeye T'Challa'dan başladığını sanmıyorum.

Filmin bir diğer sıkıntısıysa akışı. *Guardians 2* ile *Thor: Ragnarok*'u ne zaman ucundan bir sahneyi izlemek için açsam kendimi sona gelmiş buluyorum. *Black Panther*'se, bir turist rehberiymiş gibi Wakanda'yı ve sakinlerini tanıtma sevdasından olsa gerek, köken filmi olmasının sorumluluğu altında yer yer sıkıcı bir hal alabiliyor. Buna yer yer CGI kısımların fazla göze batmasını eklerseniz, filmden kekremsi bir tat alabiliyorsunuz. Bir de yine eksiden sayarsanız (ben sayıyorum) filmin izleyicisini yükselten, coşturan bir sahnesi yok.

YÖNETMEN: Ryan Coogler **OYUNCULAR:** Chadwick Boseman, Michael B. Jordan, Letita Wright, Martin Freeman, Andy Serkis **IMDb NOTU:** 7,6

EDİTÖRÜN NOTU: Genel sinema izleyici için değilse bile hitap ettiği kitle için özel olmayı hak eden bir film. ★★★★☆

MARY AND THE WITCH'S FLOWER

YÖNETMEN: Hiromasa Yonebayashi **SESLENDİRENLER:** Hana Sugisaki, Ryunosuke Kamiki **IMDb PUANI:** 6,8



Studio Ghibli'nin önemli yapımcılarından Yoshiaki Nishimura 2015'te Ghibli'den ayrılıp Ponoc isminde yeni bir stüdyo kurdu ve *Mary and the Witch's Flower* da bu stüdyonun ilk filmi. Ponoc'ta eski Ghibli'li birçok animatör olduğunu, hatta filmin yönetmenliğini de yine eski Ghibli'li Hiromasa Yonebayashi'nin (*Arrietty, Marnie*) yaptığını hesaba katarsanız filmin Ghibli esintili olmaması gibi bir seçenek yoktu zaten. Şikâyetim yok, bence bu dünyada adı Ghibli olmayan Ghibli'lere de yer var. O tarzda, naiflikte daha fazla film olmasından bir hoşnutsuzluğum nasıl olsun zaten?

Mary and the Witch's Flower özelinde söyleyebileceğim o kadar da çok şey yok yalnız. Bir Mary Stewart romanı uyarlaması kendisi ve öyle çok kompleks hale gelmeden sevimli ve büyülü bir hikâye anlatan, her yaştan izleyicinin kaçınılmaz olarak keyif alacağı, çok tatlı bir film. Ghibli'nin o kendine has dokunuşu olmadığını hissediyorsunuz, bu da filmin *Spirited Away, Laputa, Nausicaa* gibi Ghibli klasikleri kadar değerli olmamasını sağlıyor ama olsun, özellikle naif bir şeyler izlemek, izlerken de görselliğe hayran kalmak istiyorsanız asla zaman kaybı değil *Mary and the Witch's Flower*. **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Eh, şu dünyada Ghibli filmi yapabilecek tek stüdyonun Ghibli olduğuna dair bir kural yok tabii. ★★★☆☆

BATMAN NINJA

YÖNETMEN: Junpei Mizusaki **SESLENDİRENLER:** Roger Craig Smith, Yuri Lowenthal, Grey Griffin, Tara Strong **IMDb NOTU:** 5,8

Farklı Batman versiyonu görmekten bıktınız mı? Bıkmayın, *Batman Ninja* sağ olsun anladım ki hâlâ umut varmış. *Gotham by Gaslight* potansiyelini kullanamayan bir yapım olduğundan kelli, süper fragmanına rağmen *Batman Ninja*'ya temkinli yaklaşıyordum. Çizgi romanları falan da takip ediyorsanız bilirsiniz, DC'nin Batman'i inek gibi sağma politikası bazen kurunun yanında yaşı da yakmaya sebebiyet verebilen bir durum. Neyse ki *Batman Ninja*, ciddi takılmaya kasan bir Batman yorumu çıkmadı ki bunun iyi bir şey olabileceğine de beni inandıramazdınız bir süre önce. Bir zaman kayması sebebiyle kendini Feodal Japonya'da bulan Batman, dostları ve düşmanları sağ olsun, o kadar absürt bir eğlence var ki karşımızda, anlatamam! Ayaklanıp savaşan devasa Japon kaleleri, kendine geleneksel derebeyi imajı yaratan klasik Batman düşmanları, Shogun olmaya heveslenen bir Joker, kendine evcil bir maymun edinen Robin Hem anime hem de Batman klişelerini öyle güzel harmanlamışlar ve bunu o kadar güzel bir görsellikle sunmuşlar ki animasyonlarla arası pek olmayan şahsım oturdu hiç sıkılmadan izledi. Filmin görsellerini ne kadar övsem az, abartı kostüm ve teknoloji tasarımları gerçekten göz okşuyor. Seslendirmelerse son dönem DC animasyonlarından bildiğimiz kişiler tarafından yapılmış ve kendinizi evinizde hissetmenizi sağlıyorlar. **ONUR**

EDİTÖRÜN NOTU: Harika bir karmaşa, eğlenceli bir yorum, katanalı bir Batman. ★★★★☆



RED SPARROW

YÖNETMEN: Francis Lawrence **OYUNCULAR:** Jennifer Lawrence, Joel Edgerton, Matthias Schoenaerts, Jeremy Irons **IMDb NOTU:** 6,7



UZAKTAN İZLEYİN

Ajan olmak eğlenceli bir iş mi sanıyorsunuz? Bir daha düşünün. Her nedense sinemadaki ilk çıplak sahnesini bu filmde çekmeyi seçen Jennifer Lawrence'ın eski balerin yeni Rus gizli ajanı olduğuna ikna olmadığım gibi filmin de tek bir anında dahi heyecan yaratmadığına kefil olabilirim. Öykü dediğim gibi: Kızımız balerin, bacağını kırıyorlar o da SSK'sı kesilmesin diye Putin'e aşırı derecede benzeyen, devletin pis işlerine bakan amcası sayesinde filmde belirtildiği şekliyle "fahişe okulu"na gidiyor ve Serçe denen, işi erkekleri baştan çıkararak şantaja açık hale getirmek olan bir ajana dönüşüyor. Kadro müthiş ama hepsi faturalarını yatırmak için burada belli ki. Çoğu Rus aksanlarını unutuyor zaten sahnelerde. Gerilim, tansiyon desen yerlerde. Hani bir film ağır ilerler ve sonunda bombayı patlatır ya işte burada bakmışlar film bir yere ulaşmıyor bari bomba kendini patlatsın demişler, tabii yememiş. Amerikalı ajan abimizin de pek bir fonksiyonu yok, kimyası hiç yok. Başta söylediğim gibi sadece Jennifer için bakılabilir ki o da zaten bakalım diye filmin %75'inde kabız gibi yürüyor veya duruyor. Aşırı sıkıldım. 2 saat 20 dakika sürüyor bir de. Ben ettim siz etmeyin. **EREN**

EDİTÖRÜN NOTU: Aynı resimden yüzlercesinin sergilendiği sesli bir galeri kadar duygu yaratma potansiyeline sahip. ★★☆☆☆

2. SEZON



YARATICI: Brian Yorkey
OYUNCULAR: Dylan Minette, Katherine Langford, Christian Navarro IMDb NOTU: 8.3
YAYINLANDIĞI KANAL: Netflix

13 REASONS WHY

İkinci sezonuyla tekrar karşımızda olan *13 Reasons Why*'ı, ziyadesiyle kıllı, sakallı ve beyaz gömlekli kuyumcu arkadaşınız size şöyle tavsiye edebilir: "Abi şimdi ergen bir kız var, intihar ediyor ve geriye insanları suçlayan kasetler bırakıyor. İnsan acayip merakla izliyor." Ben şok.

İlk sezon bir anlamda sonucuna ulaşmış, bir nevi misyonunu doldurmuştu. Malın ortaya dökülmesiyle beraber, ikinci sezonda mutluluktan nefret eden ve birbirlerine mega adice davranan bakir, tecavüzcü, tecavüze uğramış (cidden ortası yok) ve eşcinsel ergenlerin, kendi iç ve dış hesaplaşmalarına şahit oluyoruz.

Dizi gerçekten de vicdanımıza dokunan ve "minik" yumruklarımızı sıktıran olayları olabildiğince vahşice gösterme konusunda takıntılı diyebilirim; bu noktada başarılı da. Yalnız şimdiden uyarayım: İkinci sezonda mesaj verme kaygısı daha yüksek ve hikâyeler biraz bayat. Dediğimi anlayabilmek için *Dawson's Creek*'teki şiddeti ve buhranı 112 ile çarpın (mesaj verdim hehe).

13 Reasons Why tuvalette dergi okumak gibi tuhaf bir haz veriyor. Cidden, daha iyi anlatamazdım.
YİĞİT

EDİTÖRÜN NOTU: Ergenlerin dramları hiç bu kadar sıra dışı olmamıştı. Gerçi bir Amerikalı-nın lise hayatı ne kadar sıradan olabilir ki? ★★★★☆

YARATICI: Chris Carter **OYUNCULAR:** David Duchovny, Gillian Anderson **IMDb NOTU:** 8,7
YAYINLANDIĞI KANAL: Fox

DİZİ FİNALİ



THE X-FILES

Veee geçmişler olsun. *The X-Files*'ın yeni sezonunun gelmeyeceği duyuruldu. Yani vakit veda vaktidir.

İyi de oldu bitmesi, tam yeriydi çünkü. Çok eskiden beri devam eden Mulder ve Scully'nin oğlu ve de Sigara İçen Adam hikâyesi sona erdi bu 11. ve son sezon finaliyle. Yani devam etseler ederdi de fena da bir bitiş noktası değil.

Uzun uzun yıllar sonra 2016'da, 10. sezonuyla geri dönen dizi ne mükemmeldi ne de kötüydü. Ancak bu sezonla birlikte "batırmadan geri dönsek bari" gerilimini üzerinden atmış bir *The X-Files* çıktı karşıma, daha bir hoşuma gitti bu 11. sezon. 10. sezon finalinden sonra daha epik bir şeyler bekliyordum ama o yöne kaymaması, dizinin klasik o kendi halinde havasını kaybetmemesi de daha iyi olmuş kanımca.

Ana hikâyeyi ilerleten bölümler güzel, episodik bölümler güzel ama özellikle 2 bölüm var ki cidden muhteşemlerdi. Sezonu izleyenler hemen 4. ve 7. bölümlerden bahsettiğimi anladılar zaten.

Diziyi izlemiyorsanız bile bu iki bölüme göz atmanızı şiddetle önerir, Fox Mulder ve Dana Scully'e yıllar yılı o gizem hissini içimize işledikleri için bir teşekkürü borç bilirim (biterken çalıyordu: *The X-Files* tema müziği, şu dıbıdı dıbıdı dıbıdı dıbıdı vuu vuu vu vu vu vuuuu olan klasik). **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Güçlü yönü kendi halindelik ve gizem olan bu özel diziye böyle de kendi halinde ve gizemli bir son yakışırdı. ★★★★☆

YARATICILAR: Josh Heald, Jon Hurwitz, Hayden Schlossberg **OYUNCULAR:** Ralph Macchio, William Zabka, Xolo Maridueña, Tanner Buchanan **IMDB NOTU:** 9,2 **YAYINLANDIĞI KANAL:** YouTube Red

COBRA KAI

YENİ DİZİ



Bundan tam 34 yıl önce karate turnuvasını Daniel LaRusso'ya kaybetmesinin ardından "kötü çocuk" Johnny Lawrance'ın hayatı tam anlamıyla baş aşağı gitmiş, zamanında kabadayılık tasladığı kaybedenlerden biri haline gelmiştir. Daniel'sa almış başını yürümüş, koca bir şirket, maddi güç ve mutlu bir aile edinmiştir. Rollerin böylesine tersine dönmesine daha fazla dayanamayan Johnny de yıllar önce kapanan Cobra Kai dojosunu yeniden açarak ezik hayatında yeni bir sayfa açmaya karar verir.

Ben de dâhil pek çok kişinin dalga geçmek için hazırda beklediği *Cobra Kai* de işte tam bu noktada sürprizini yapıyor. Olaylara ve geçmişte olanlara bu sefer Johnny'nin tarafından bakıyor ve varını yoğunu karakter gelişimine adıyor, bütün karakterleri tek tek el emeği göz nuru işliyor. Zamanında Daniel'a kan kusturan kötü Johnny'nin aslında parasından başka verecek hiçbir şeyi olmayan bir üvey babayla yetiştiğini ve sürekli olarak psikolojik şiddete uğradığını görüyoruz mesela. Bu şekilde yetişen bir çocuğun hırçın ve kabadayı olmasından daha doğal ne olabilir ki? Fakat en güzeli herkesi artılarıyla eksileriyle insan olarak ele alınca bir süre sonra dizide kimi seveceğinizi şaşırır hale geliyorsunuz (Cevap veriyorum: Hepsi).



İnanılmaz güzel sahneler barındırıyor *Cobra Kai*. Oturup adam gibi konuştukları zaman aslında ne kadar benzediklerini fark ediyor mesela bu 35 yıllık düşman ikili. Johnny'nin dojosunda okulda kabadayılığa maruz kalan "ezik" öğrencilere güçlü olmayı öğretirken aslında kendisinin de onlarla beraber daha yeni büyüdüğünü, gene kendisini eğittiğini görüyoruz. Karakterler yaşadıklarıyla değişiyor, gelişiyor ve evriliyor. Üstelik olaylara romantik de yaklaşmıyor dizi, gerektiği zaman vurun diyor ağzının üstüne. Bunların üzerine de 80'ler kültürünü günümüzün tamamen farklı jenerasyonuyla yoğurunca ekran başında benim gibi adamlar da mest oluyor işte. **EMRE S.**

EDİTÖRÜN NOTU: 34 yıldır bitmeyen bu rekabetin hep bu kaliteyle sürmesi dileğiyle... ★★★★★

ISAAC ASIMOV

VAKIF – İLK ÜÇLEME

Bilimsel kadercilik

Vakıf serisinin ismini çok duydum ancak okumak bugünlere kısmet oldu ve arkadaşlar resmen aklım çıktı. Bir kereye mahsus verilen "tüm zamanların en iyi bilimkurgu/fantezi serisi" ödülünü Yüzüklerin Efendisi vs. dururken alması, bu derece dev bir hayran kitlesine sahip olması kesinlikle boşuna değilmiş.

Şunu bir baştan söylemek isterim ki seri edebî olarak, anlatım olarak cafcaflı, etkileyici değil. Zaten Isaac Asimov bu konuda sık sık eleştirilmiş, kendisi de bu durumu "ben kendime 'temiz' yazmak gibi bir kural koydum ki zaten şairane, sembolik, deneysel veya benzeri şekilde yazmaya çalışsam da başarabileceğimi sanmıyorum" gibisinden kabul etmiştirAncak bu edebîlik konusunu bir kenara bırakırsak Asimov'un beynini çıkarıp izlemek istemenize sebep olacak kadar inanılmaz bir hikâye örgüsü, inanılmaz bir yaratıcılık, inanılmaz bir akıcılık ve bu kadar çok inanılmaz kelimesini kullanıyor oluşuma hak vereceğiniz nice muhteşemlikle karşılaşacaksınız.

Seri, okuyucuda anında ilgi ve merak uyandıran, kurgusal "psikotarih" bilimi üzerine kurulu. Bir nevi sosyolojinin sayısallaştırılmış hali gibi psikotarih. Bireylere odaklanmıyor, minimum bir gezegen nüfusu üzerinde uygulanabiliyor ve derin matematiksel formüller kullanarak toplumun neler yaşayabileceğini neredeyse kesin şekilde öngörebiliyor. Psikotarihin kurucusu olan bilimadamı Hari Seldon bu bilimi kullanarak insanlığın kurmuş olduğu en büyük galaktik imparatorluğun kaderine bakıyor ve yıkım görüyor. Hesaplamalarına göre bu yıkımın önüne geçmek için artık çok geçtir ancak yıkım sonrasında 30 bin yıllık bir karanlık çağ gelecektir ve belli önlemler alınırsa bu 30 bin yıllık buhran dönemi yalnızca bin yılda aşılabilecektir. Bu amaç uğruna galaksinin iki ucuna iki vakıf kuruyor. İkinci Vakıf'ı kendiniz görürsünüz, ilk Vakıf'ın amacıysa insanoğlunun elde ettiği bütün bilimsel birikimi bir araya getirerek gelecek kuşakları aydınlatacak dev bir ansiklopedi oluşturmak.

Seri direkt belli karakterleri takip eden bir yapıya sahip değil. Çeşitli zaman dilimleri var. Vakıf'ın kuruluşu, Hari Seldon'ın öngördüğü bir krizle karşılaşılması, o krizin çözülmesi, sonra birkaç on yıl sonra yeni bir Seldon Krizi'nin ortaya çıkması şeklinde ilerliyor... en azından bir süre. Her bir zaman diliminde gerçekleşen olayları o derece zekice kurgulamış ve birbirlerine de o kadar muazzam bağlamış ki Asimov... İlk kitaptaki bu yaratıcılık fışkırmasından başınızın dönmemesi mümkün değil. İkinci kitap, adeta bilimsel bir kadercilik demek olan bu Seldon Planı'nın o gerçekleşme ihtimali yüzde olarak düşük olan kısmına odaklanıyor ve ilk kitapta hayran bırakan ezberleri bozuyor. Yalnız ikinci kitap muhteşem olmasının yanında bir geçiş kitabı hissi vermiyor değil. Ama üçüncü kitap... Ben böyle bir şey görmedim...

Hiçbir tesadüfe veya duyguya yer bırakmayan, muhteşem bir mantıkla yazılmış ve bağlanmış hikâye başrolde. Bu İngilizcede "battle of wits" denen, akıl savaşları mevzusunu, özellikle *Legend of Galactic Heroes, Death Note, Code Geass* gibi animeler sağolsun çok severim ama bu üçüncü kitap onların bile çok üstüne çıktı bu konuda. Ama her şeyden öte kitabın "üstün insan" anlayışına aklım çıktı. Diğer eserlerde üstün insan denen bir şey varsa ya "bu da üstün insan işte" derler geçerler ve o kişiler en fazla biraz daha mesafeli biraz daha az duygusal davranırlar, ya da "ben üstün insanım, hepinize hükmedeceğim" sığlığında olurlar. Burada gerçekten bu üstün insanları anlatmış, konuşturmuş Asimov. Sanki bizim bu dünya üzerindeki en zeki insanları toplamışlar da üstün insan yazın demişler, onlar da uğraşıp yazmışlar gibi.

Aslında toplam 7 kitap Vakıf serisi ancak Asimov dördüncü kitabı, ilk üçlemeden 30 yıl sonra yazmış. Siz üçleme olarak görebilirsiniz yani. İthaki'den çıkan yeni çeviriler de son derece başarılı, tavsiye ederim. Ama sakın ola arka kapak yazılarını okumayın, direkt spoiler. ■ **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Aksiyonu yok denecek kadar az, duygusallığı sıfıra yakın ama okunabilecek en etkileyici, en zeki bilimkurgu eserlerinden biri. ★★★★★



YENİ ALBÜM



THE GLITCH MOB
SEE WITHOUT EYES

Müzik piyasasında orijinal sound'ını koruyup hâlâ müzik yapmaya devam etmek, başarılı olmak ve bir şekilde farklı hissettirmek gerçekten çok zor bir iş. Bunu yapabilen çok az isim geliyor aklıma, hele ki söz konusu müzik tarzı elektronik müzik gibi sürekli değişen, sabitliği olmayan bir tarz olunca bulmak daha da zorlaşıyor. Ancak her nasılsa The Glitch Mob bunu her albümünde bir şekilde başarıyor, bir şekilde benim o yılki favori albümüm olmayı becerebiliyor.

Bilmeyenler için, The Glitch Mob elektronik müzik ortamının belki de en başarılı, farklı kafalara sahip üç prodüktöründen (edIT, Ooah ve Boreta) oluşan bir elektronik müzik grubu (bir kısmınız Battlefield 1'in tanıtım videosundaki Seven Nation Army remiksiyle tanıyor olabilir hatta). Tarzlarını elektronik müziğin herhangi bir alt-tarzına sıkıştırmaya çalışmak inanın çok zor. Dinlemeden, tecrübe etmeden The Glitch Mob hakkında konuşmak imkânsıza yakın. Her albümlerinde bunu hissettiriyorlar ve See Without Eyes da istisnalardan biri değil neyse ki. Love, Death, Immortality'ye kıyasla farklılıklar ya da kaybolan elementler var illa ki, özellikle albümün genel olarak daha yavaş ve hisli olması buna en büyük örnek, ki bence çok iyi bir yönde değişim olmuş. Konsept albümlerin, birbirinden kopuk değil de birbirine bağlı şarkılardan oluşan albümlerin hastası olarak See Without Eyes da bu açıdan favori The Glitch Mob albümüm olmuş bulunmakta.

Albümü ikiye bölmek gerekirse Come Closer'dan öncesi ve sonrası diyebiliriz. Come Closer'a kadar daha hızlı, enerjik şarkılardan oluşan albüm I Could Be Anything'le birlikte daha yavaş ancak bir o kadar da duygu dolu bir şeye dönüşüyor. Albüm sürekli sizi bir yerden yakalıyor ve bırakmıyor desem yeridir. Çıktığından bu yana baştan sona en az 20 defa dinlemişimdir ve her seferinde şarkıları o anki ruh halime göre başka şekilde yorumlarken buldum. Interbeing'i ilk dinleyişimde gayet huzurlu ve mutluyken sonrakilerde hüzünlendirdi mesela. Belki fazla anlam yüklüyorum ama inanın herkesin bu albümle yaşayacağı tecrübe her seferinde farklı olacaktır. Elektronik müziğe aşinaysanız pek bir şey dememe gerek yok, ancak elektronik müziğe, üzerine yüklenmiş stereotipik şeylerden dolayı uzak duruyorsanız mutlaka fırsat vermeniz gereken bir albüm. **SABRİ**

EDİTÖRÜN NOTU: Bu yılın belki de en iyi albümlerinden biri olabilir. ★★★★★

DIMMU BORGIR
EONIAN

Dimmu'nun son albümü Abrahadabra'nın üzerinden 8 sene geçti. Bu süre içinde neler ürettiklerini, nasıl bir Dimmu'yla karşımıza çıkacaklarını cidden çok merak ediyordum ve işte bunun cevabını Eonian ile alıyoruz.

Eonian'ı beğenmek için çok kez dinlemek, önyargıları bir kenara bırakmak, Dimmu'nun değiştiğini kabullenmek gerekiyor. Albüm öncesi yayınlanan iki single'ı da sevmememe rağmen geniş perspektiften baktığımda albümden keyif aldığımı söylemeliyim.

Beyninize dadanan karanlık melodileriyle The Empyrean Phoenix, bir muhteşemlik abidesi I Am Sovereign, kapanışı olabilecek en iyi biçimde yapan enstrümantal Rite of Passage'a kadar birbirinden farklı, dağınık şarkılarla dolu bir albüm Eonian.

Eonian bir hit değil ama artık Dimmu'yu değerlendirirken Death Cult Armageddon veya Spiritual Black Dimensions gibi isimleri de denkleme almamak gerektiğini kabul etmek lazım. O köprülerin altından çok sular aktı. **ESER**



EDİTÖRÜN NOTU: Ana kadrosu artık üç kişiye inmiş Dimmu'nun yapabileceğinin maksimumu bu olsa gerek. ★★★☆☆



YİĞİT SEFEROĞLU
ADEM HISTORA



Derler ya "günümüzde iyi müzik yapılmadığını düşünüyorsanız yeterince iyi bakmıyorsunuzdur", ben de arada yeni çıkan şeylere bakmaya çalışıyorum müzik konusunda yeniliklere çok açık biri olmasam da. Denk geldiğim Türkler de hep istisnalar dışında nefret ettiğim nağmeli vokalli, oryantalimsi arabeskimsi müzik yaptığı için koşarak kaçıyorum sonra da. Geçen Spotify'da dolanırken böyle bir albüme denk geldim, yine saçma sapan bir şeydir diye açtım ama anında yedim laflarımı.

Hafif Massive Attack, hafif bizim eskilerden Fatih Erdemci'yi çağrıştıran bir alternatif pop/rock albümü Adem Histora. Çok coşmadan, çok düşmeden, bol baslı düz bir modda giden ancak şarkıların altyapısı sürekli değişkenlik gösterdiği, dinamik olduğu için bu düzlüğü avantaja çeviren, kafa rahatlatan, odaklanmayı arttıran, şahane bir tınısı var albümün.

Bir şeye benzemeyen bir popüler müzik kültürüne sahip bizim ülkede böyle iyi müzik yapanlar çok gerilerde kalmamayı, daha fazla ilgiyi hak ediyor. Yarım saat falan sürüyor zaten, bir şans verin bence, sizin de hoşunuza gidecektir büyük ihtimalle. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Özellikle bol bas veren bir hoparlör veya kulaklıkla dinlerseniz güzel beyin titretip moda sokuyor. ★★★★☆

CHILDISH GAMBINO – THIS IS AMERICA. HEMEN AÇILSIN, KLİBİ İZLENSİN! AMERİKALILAR EĞLENİRKEN ARKADA NELER DÖNÜYOR...



GODSMACK
WHEN LEGENDS RISE

Epeydir şöyle safkan, gümbür gümbür bir alternatif rock albümü dinlememiştim ve dinleyene kadar da buna ihtiyacım olduğunu fark etmemiştim. Enerjik davullu girişinden son notasına kadar pek mola vermeden kafanızın içini istila eden ama tadında bırakmayı da bilen bir albüm When Legends Rise. Bir hışımla başlıyor ve sizi deşarj olmuş bir halde bırakıp bitiyor. Artık neredeyse 25. yılına ulaşan grubun solisti Sully Erna bu albümde skalayı biraz genişleteceklerini ufak tefek deneyler yapacaklarını belirtmişti. Öyle de olmuş. Under Your Scars epey farklı bir parça mesela veya Eye of the Storm grubun geçmişi kadar ait olduğu nu metal köklerinden de beslenip yeni sulara yelken açmış ucundan. Albümde boş yok zaten. Hani böyle arabaya atladınız ve önünüz de bomboşsa koyun bu albümü basın gaza. Zamanın nasıl geçtiğini anlamayacaksınız bile. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Kulakların pasını atmak için birebir. Hazır havalar ısınıyor kanlar kaynıyorken enerji içeceği yerine geçebilir, ilaç gibi gelebilir. ★★★★☆



NULBARICH
H.O.T

Bizim Eren Eryürekli de ben de Japon müziğini severiz ama zevklerimiz de çok farklı öte yandan. Şahsen Eren'in sevdiği Japon müzisyenler aşağılamak günlük hayatımın en büyük küçük mutluluklarındandır. Size de tavsiye ederim, arada mail atarak "yaw gakt dinlenir mi puhaha" falan yazabilirsiniz, çok zevkli.

Ama Eren'in geçen keşfettiği bir Japon müzik akımına ben de kendimi kaptırdım gittim. Mondo Grosso, the fin., Suchmos, Wednesday Campanella gibi "soft/retro pop/rock/funk/elektronik/dans" gibi uzun uzun bir şekilde anca tanımlayabileceğim, aslında o kadar da gerilerde kalmamış, bizim geç keşfettiğimiz bir akım bu. Nulbarich de bu kafada en sevdiklerimden.

Böyle oturduğunuz herde kıpırdanmadan, ayakta da abidik gubidik dans etmeden dinleyemeyeceğiniz çok tatlı, çok enerjik bir albüm bu yeni çıkardığı H.O.T albümü de. Maroon V'ı hatırlatacaktır dinlediğinizde ama onların müziği kadar çok kendini tekrar da etmiyor. Vallahi sırf bu albümü ve benzerlerini dinliyorum desem yeridir şu son aylarda, bıkacağım diye korkuyorum bıkamıyorum, öyle bir keyifli. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Belediye hoparlöründen versek komple mahalle dans edip neşelenir, öyle enerjik. ★★★★☆



ÖMER AKDAĞ

MEGALO BOX

Boks ama makineli versiyonu

Bu kadar beklediğim devam serisinin ve aşina olduğum serilerin yeniden yapımlarının arasında sezonun en çok saran animesi çok alakasız bir şey oldu.

Megalo Box yeniden yapımımsı bir seri ama bildiğimiz anlamda bir yeniden yapım da değil. Klasik ve de kadim manga *Ashita no Joe*'nun 50. yılı şerefine yapılmış ve onun hikâyesinin "re-imagined" versiyonu gibi. Yani karakterler ve hikâye akışı benziyor(-muş) ancak dünyası, tarzı, işlenişi falan komple farklı.

Bildiğimiz, sevdiğimiz bir "zero to hero" hikâyesi aslen *Megalo Box*. Varoşlarda yasadışı dövüşler yapan, zaman zaman sırf "öyle gerektiği" için kasten maç kaybeden ve ortamın mafyalarına para kazandıran, güçlü ama güçlü olduğunu bir türlü gösterememiş serseri bir eleman başkarakterimiz Junk Dog.

Megalo Box bildiğimiz boks gibi bir spor. Tek farkı dövüşçüler kollarına mekanik bir zımbırtı takıyor, böylece vuruşları ve savunmaları daha güçlü hale geliyor. Bu sporun zirvesinde de hem yetenekli hem de über bir makineye sahip olan Ivan var. Bizim eleman tesadüfen Ivan'la karşılaşır, Ivan buna haddini bildirir, bizimki de resmî vatandaş sayılabilmek için sahte kimlik çıkartır ve gerçekleşecek olan büyük turnuvaya katılıp Ivan'ı dövebilmek adına yükselmeye çalışır.

Sırasıyla adam dövülen sıradan bir hikâye beklemeyin, güzel bir akışı var ama hikâyenin kendisinden çok animenin klaslığı kesinlikle daha ön planda. Çok ilginç bir görselliği var her şeyden önce. Çok detaylı ama aynı zamanda retro ve sanki düşük çözünürlüklü gibi, farklı ve keyifli bir kafa. Müzikler de aynı şekilde animelerde kolay kolay rastlamadığımız tarzda, hip-hop esintili. Yönetmenlik de tarz. Değişik açılar, arkadaki karakterlerin yaptıkları falan derken özellikle 2010'lar animelerinden çok farklı ve güzel bir tat veriyor. Ne bileyim sırf birkaç dakika, gevşek ritimli bir şarkı eşliğinde, bu post apokaliptik dünyadan manzaralar izlediğiniz sahneler var. Bu tip klas hareketler bir animeyi değerli yapan nüanslardandır zaten.

Spor animesi sevin-sevmeyin bence bir denemelisiniz *Megalo Box*'u. Bir yandan çok farklı olabilirken bir yandan da her çeşit izleyiciye hitap eden bir yapım olmayı da başarıyor.



YENİ ANİMELER

Haklarında pek fikrim olmadığı bir sürü şey duyuruldu bu ay: Our Seven-Day War, Seis Manos, Now Streaming, Ueno is Awkward, Conception: Please Give Birth to My Child, If the Fan Goes to Budokan She'll Die, Yatogame-chan Observation Diary, Young Again in Another World, There's No Cure for My Brother Being Around Me (2. sezon), I Fall in Love With You Through a Robot (film), Digimon Adventure tri.- Chapter 6: Our Future (film), Bang Dream (2. ve 3. sezonlar), The Laws of the Universe (3 tane devam filmi), Yamishibai (6. sezon).

Yeni gelecek **Yu Yu Hakusho** OVA'sı mangadaki Two Shot ek hikâyesini konu alacakmış.

Sezonun iyi serilerinden **Golden Kamuy**'a Eylül'de bir Ova gelecek.

Märchen Mädchen'in son iki bölümü Aralık'ta.

One Piece'in "Episode of" serisine Skypia da dâhil oluyor. Skypia'yı özetleyen bu uzun özel bölüm Ağustos'ta çıkacak.



DEV GUNDAM ANKETİNİN SONUÇLARI

40. yılını kutlayan Gundam için çok büyük çaplı bir anket düzenlendi. Kaç kişinin katıldığı söylenmedi ama toplam 1.7 milyon oy kullanılmış. İlk 5'ler şöyle:

EN İYİ ANİME:
1. 0079
2. Zeta
3. Seed
4. 00
5. Char's Counterattack

EN İYİ KARAKTER (ÇOKLU ANİME):
1. Char Aznable
2. Amuro Ray
3. Orga Itsuka
4. Kira Yamato
5. Graham Aker

EN İYİ KARAKTER (AYRI ANİME):
1. Orga Itsuka (Iron-Blooded Orphans)
2. Char Aznable (0079)
3. Amuro Ray (Char's Counterattack)
4. Kamille Bidan (Zeta)
5. Amuro Ray (0079)

EN İYİ MOBILE SUIT:
1.RX-93 v (Char's Counterattack)
2.MSZ-006 Zeta (Zeta)
3.ZGMF-X20A Strike Freedom (Seed Destiny)
4.XXXG-00W0 Wing Zero (Wing)
5.ZGMF-X10A Freedom (Seed)

EN İYİ ŞARKI:
1. Mizu no Hoshi e Ai wo Komete (Zeta)
2. Ai Senshi (0079 - 2. derleme film)
3. Ethernal Wind (F91)
4. Beyond the Time (Char's Counterattack)
5. Arashi no Naka de Kagayaite (The 08th MS Team)

KISA KISA

Anime sektörünün Japonya dışındaki durumuna dair 2016 raporları yayınlandı. 2015'e göre %9.9'luk bir büyüme gerçekleşmiş. En fazla büyüme Çin'de, sonra da Güney Kore'de.

Ghibli, geçtiğimiz ay kaybettiğimiz **Isao Tanaka** için bir anma etkinliği düzenledi. Hayao Miyazaki, Joe Hisashi gibi isimlerin kendisi hakkındaki yorumlarını okumak isterseniz: tinyurl.com/ogz-128-isao

Bir araştırmayla **ABD'nin en geek eyaletleri** belirlendi. New Hampshire, Vermont ve Maine ilk üç sırada. Oralara taşınmak falan gibi bir niyetiniz varsa bilginiz olsun yani.

Kafa çatlatan animelerden **Serial Experiments Lain**'in senaryo yazarı seriden ve senaryo yazımından bahsettiği bir röportaj verdi. Seriyi seviyorduysanız ilginizi çekebilir: tinyurl.com/ogz-128-lain

Twin Signal mangasının devamı için başlatılan 37 bin dolarlık kitle fonlaması kampanyası 100 binden fazla toplayarak ve bütün ek hedeflerine ulaşarak sona erdi.

Baş yazarının söylediğine göre 2009'da yayınlanan Fresh Precure başarılı olmasaymış **Precure** markasının sonu gelecekmiş.

One Piece'in kapak hikâyelerinin derlendiği 2 kitap çıkacak.

New Game'in mankakası Shotaro Tokuno, hayranların yazdıkları mektuplara artık yanıt vermeyecekmiş. Mektuplara eklediği, özene bezene çizdiği çizimlerin internette satıldığını görünce morali bozulmuş.

Hayranı olduğum yönetmen **Shinkai Makoto** bir inşaat şirketi için, içinde İstanbul görüntülerinin de olduğu tatlı bir reklam çekmişti zamanında. Onu uzatarak bir grubun yeni şarkısının klibi haline getirdi. Hâlâ çok tatlı: tinyurl.com/ogz-128-shinkai







SARP KÜRKCÜ

GOOGLE I/O VE MICROSOFT BUILD (2018)

Geleceğe dair heyecanlar ve –kaçınılmaz olarak– korkular

Mayıs ayı, geliştiriciler için verimli bir sürecin başlangıcı aslında. Google ve Microsoft, özellikle geliştiricilere yönelik konferansları I/O ve Build'i gerçekleştiriyorlar, ardından haziran başında Apple da WWDC'yle onlara katılıyor. Yalnız burada ciddi bir algı hatasını düzeltmek gerekli: Ne Build, ne de I/O herkese açık yayınlanan o "keynote" konuşmalarından ibaret değil. Hatta, asıl hedef kitlesi geliştiricileri düşündüğünüzde etkinliğin en zayıf ve en yüzeysel kısmı o. Tam olarak da bu nedenle biletleri muazzam pahalı, çünkü günlerce süren oturumlar ve atölyelerle birlikte adı anılan kavramların yazılıma nasıl oturtulacağı tartışılıyor.

Makine öğrenimi merkezde

İki etkinlikte de tam olarak neler açıklandığını etraflıca yazmaya bir sayfa yetmez. Sadece Google I/O'daki yeni Assistant prototipi Duplex'in etik tartışmalarıyla ilgili bir videom 20 dakika sürdü mesela. O nedenle iki etkinliğin de genel çizgisinden bahsetmek gerekli: Makine öğrenimi.

Microsoft, biliyorsunuzdur gelirinin büyük bir kısmını sunucu sistemlerinden (Azure) sağlıyor. Yani Windows satarak yükselen firma çoktan geride kaldı. Azure, sadece sunucu alanı değil aynı zamanda ihtiyaçlara göre birçok farklı yazılım hizmeti de sunuyor, zaten Build 2018'in merkezinde de bu sistemin dünyayı daha iyi algılaması ve makinenin farkındalığını artırmak olduğunu söylersem hata yapmış olmam. DJI'la ortaklaşa üretilen hava sistemleri, Kinect'le derinlik ve üç boyutlu algının gelişmesi gibi adımlarla Microsoft kısaca yaşadığımız dünyayı sanal işlemler için aynı bizim algıladığımız gibi algılama peşinde. Geliştiriciler için GitHub, Sets, Fluent için yeni araçlar açıkladıkları gibi Cortana ve Alexa'nın paslaşmasına da yer verdiler. Yani tüketiciyi de, geliştiriciyi de cezbetmek istedikleri her noktada bulut ve onun işlem gücü vardı aslında. Project Brainwave? Yine Azure. Azure IoT Edge'in açık kaynak olması? Zaten adında var. O nedenle MS, gözünüze telefon sokmuyor ama altyapıdan dünyayı fethetmeye devam ediyor.

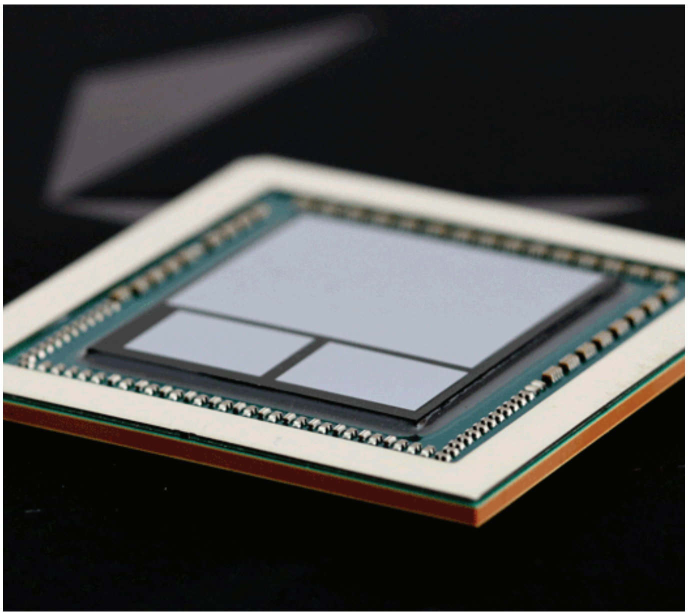
Google'sa etik tartışmaların göbeğine indi birazcık. Android P'nin betası halkın eline ulaşınca (tabii sınırlı cihazlara geliyor, onlar da genelde Türkiye'de satılmıyor) insanlar iPhone X'ten gördüğümüz yeni hareketleri, kişiselleştirilebilir arayüzü değerlendirmeye başladı. Olumlu bakan da var, olumsuz da. Sonuçta arayüz tam bir baş belası, zaten Android'de firmaların giydirmeleri aslolanı neredeyse hiç görmememize sebep oluyor. Ama Google da hem Duplex üzerinden insan gibi konuşan makineyi, hem Google Maps'in dünyayı algılamasını, hem insanların asistanlarla konuşurken kabalaşmasını önlemek için" Pretty Please" sistemini, hem de yenilenmiş makine öğrenimi altyapısını paylaştı. Zaten Google'ın Deep Learning sistemi uzun yıllardır fotoğraflarımızı, yerlerimizi, yüzlerimizi, seslerimizi, müziklerimizi dinliyordu. Buradan yaptığı çıkarımların ufak bir parçası da gösterilmiş olsa, Google'ın geleceğe yönelik bakış açısı Microsoft'tan çok da farklı sayılmaz.

Hani yeni telefonum?

Düz bir tüketici olarak bakarsanız, bu iki etkinlikte de herhangi bir mevzu yok aslında. Ama zaten bunlar düz tüketici için yapılan etkinlikler değil, tekrar hatırlatmakta fayda var. Neyse ki dünya telefonundan dünyayı tüketmekten başka bir iş yapmayan insanlar sayesinde dönmüyor ki, birileri gelişim için toplanıp günlerce kafa yorabiliyorlar hâlâ. Duplex prototipi ilk etapta insanları heyecanlandırsa da konuya dair bilgi kırıntısı olan herkes insan-makine ilişkilerinde kandırmanın, red hakkının ve iletişimde kayıtsızlığın yaratacağı sorunları tartışmaya başladı bile. Tabii buna Google'ın içeride dönen bir konsept videonun ardından istifa eden mühendisleri de eklerseniz, firmanın "nasıl yaparız" sorusundan çok "yapmalı mıyız" sorusunu sormaya başlaması daha doğru gözüküyor gibi.

İki etkinlik de, eğer doğru kullanılırsa hayatımızı ciddi şekilde geliştirebilecek teknoloji kümelerini anlattı. Geliştiricinin işini kolaylaştıran, evrensel yeni yapay zekâ kütüphanelerinin kapılarını açan birçok yenilik var. Ama tersi durumda, burnumuzdan fitil fitil de gelebilir.

TEKNOLOJİ DEVLERİNİN ETKİNLİKLERİ GENELDE DIŞARIDAN GÖRÜNDÜĞÜ KADAR YÜZEYSEL GEÇMİYOR.



AMD ve iddialı 7nm yongalar

Donanımla haşır neşir bildiğim herkes, doğrudan alıp kullanmıyor olsa da AMD'nin Nvidia ve Intel gibi iki büyük deve kafa tutmasını mutlulukla seyrediyor. Çünkü evet, bütçesi diğerlerinin tırnağı olan bu firma yenilik için, Ar-Ge için deli gibi çabalıyor. Bu konuda Ryzen 2'lerin ciddi bir hüsran olduğunu da hatırlatayım ama. Intel'in kimi nesilleri fos çıkarması gibi Ryzen 2'lerde de ne ciddi bir performans artışı, ne de düşük enerji tüketimi var. Ama GPU tarafında 7nm üzerinden yine bir mucitlik parlaması görünüyor AMD'de. Nvidia'nın Tesla V100'leri gibi AMD'nin çıkarmayı planladığı bu 7nm'lik GPU'lar da yapay zekâ ve makine öğrenimi odaklı olacaklar. "Hani benim yüksek fps'lerim?" diye sorarsanız eğer, o konuda Raytracing gibi günümüz render sistemlerinden daha farklı ama tam da bu kartların yardımcı olabileceği çözümleri konuşmalıyız derim. Yani günümüzün render sistemleri verimlilikten uzak, bu yeni donanım ve onu destekleyen yazılımla daha iyi grafik performansları da göreceğiz ileride. Ama her şey adım adım. Zaten AMD'nin bu GPU'ları yeni yeni test ediliyor, 2018'in ikinci yarısından önce ciddi şekilde gün yüzü de görmeyecek. Kod adı şimdilik Vega 20, ama daha nefesinizi tutmayın derim. ■ SARP

Boston Dynamics robotları aramıza karışıyor

Ne zamandır evde bir yardımcıya ihtiyaç duyuyordum. Boston Dynamics bu durumu hissetmiş olacak ki geliştirdikleri SpotMini isimli robotu satışa çıkarıyor. İtilip kakıldığında düşmeyen, son zamanlarda kendisine ve arkadaşlarına kapıyı açabilen videosuyla oldukça ses getiren robota önümüzdeki yıl içerisinde sahip olabileceğiz. Özellikle iş yerleri ve büyük depolarda kullanılması öngörülen SpotMini 3D görüntüleme sistemi sayesinde kendi yolunu bulabiliyor. Boynundaki aparatla herhangi bir şeyi getir götür yapabilmesi sayesinde arama kurtarma gibi önemli durumlar için de kullanılması planlanıyor. Black Mirror'ın bir bölümünde olduğu gibi ortalıkta terör estirebilme potansiyeli konusunda da yetenekli olacağını düşününce umarım aklı başında insanlar tarafından satın alınır. Sonra efendim, vay neden teknolojiden korkuyoruz! ■ ARES



Kablosuz robot sinekler

Son zamanlarda oldukça yaygınlaşan drone'lar gibi kablosuz uçan robotların boyutlarını belirli bir alt sınırda tutan engel, uçması için gerekli enerjiyi depolayacak birimin büyüklüğüdür. Bu sorun, oldukça küçük robotlara sahip olmamızı da engeller. Depolama birimini çıkardığımızda doğal olarak kabloya ihtiyaç duyarız. Washington Üniversitesi'nde geliştirilen sinek büyüklüğündeki RoboFly'sa bütün ezberleri bozarak bu konuda devrim niteliği taşıyor. Gerekli olan enerjiyi çok uzaktan lazer ışınıyla alan RoboFly sırtında taşıdığı küçük güneş panelleri sayesinde lazerden gelen ışığı elektrik enerjisine dönüştürerek hareketine devam ediyor. Geliştirilen teknoloji sayesinde her yere ulaşabilecek bu robotlarla her ortamda gözlem çalışması yapılabilecek. Güneş panelleri ve elektrik devresinin verimliliği arttıkça robotun havada kalma süresi de artacak. ■ ARES





Hafıza aktarımı ve I know Kung–fu

Salyangozlara göre milyonlarca fazla nöronumuz olsa da, bilim insanlarının yaptıkları araştırmalara bağlı olarak sinir sisteminin benzer şekilde çalıştığını söyleyebiliriz. Kaliforniya Üniversitesi (UCLA) araştırmacıları tarafından elektrik şok yardımıyla yapılan deneyler sonrasında salyangozlar arasında hafıza transferinin gerçekleştirilmiş olması önemli bir adım. Bununla birlikte benzer bir yöntemin insanlar arasında da uygulanabilirliğine yönelik çalışmaların olumlu yönde ilerlediğinin belirtilmesi Matrix'teki birkaç saniyede hafızaya yüklenen kung-fu programını hatırlatmadı değil. Beyinde bilgilerin nasıl sakladığından başlayarak önlerinde oldukça zorlu süreç bulunan araştırmacıların hedefi; bilgiyi değiştirme, geliştirme ya da düzenleme gibi başarılar elde ettiklerinde Alzheimer başta olmak üzere hafıza kaybının yaşandığı birçok hastalıkta tedavi olarak kullanılabilecek metotlar geliştirmek. ■ ARES



Çalışma performansının beyin dalgalarıyla değerlendirilmesi

Biri bizi gözetlemenin de suyunu çıkarıyor. Çalışanların kask veya şapkasına yerleştirilen alıcılarla beyin dalgalarını bilgisayara aktaran, sonrasında yapay zekâ yardımıyla anksiyete ya da öfke gibi duyguları belirleyen uygulamalar Çin hükümeti tarafından destekleniyor. Stres seviyesine göre çalışanların pozisyonunu değiştirme, izin verme gibi adımlarla hem işçileri hem de işin kendisini güvende tutmaya çalışan sistemde amaç her zamanki gibi verimliliği arttırmak. Son zamanlarda Çin halkı kişisel gizliliklerine verdikleri önem hakkında sıkıntıları dile getirseler de şimdilik bir düzine kadar şirketin bu uygulamaya geçmiş olması gittikçe yaygınlaşacağını gösteriyor. ■ ARES

Kripto para gündemi

Coinbase ve Paypal şirketlerinde de çalışmış David Marcus liderliğinde blok zinciri takımı kuran Facebook, henüz ne yapacağını tam olarak açıklamadığı için konuyla ilgili çeşitli tahminler yapılmaya başlandı. Blok zinciri kavramının tam olarak internet dünyasının vazgeçilmezi olacağı ana yönelik ön hazırlık çalışması yaparak, herkesin madencilik yapacağı gün geldiğinde kendi platformları üzerinden bu hizmeti sunabileceği tahminlerden bir tanesi. Hatta bu durumu daha da ileriye götürerek kendi kripto parasını da çıkarabileceği düşünülüyor.

Bir önemli gelişme de şöyle: New York Times'ın Wall Street ve Bitcoin ilişkisinin hayata geçeceğini öne sürdüğü özel haberlerin arkasından dünyanın en büyük finansal servis firmalarından Goldman Sachs tarafından yapılan açıklamayı da göz önünde bulundurarak diyebiliriz ki Wall Street'te Bitcoin dönemi yakın zamanda başlıyor. Bu durumun yatırımcılar tarafından nasıl karşılanacağı merak konusu.

Bunun dışında UNICEF de kripto parayla ilgili çalışmalar başladı. Artık kripto madencilik yaparak yardımda bulunmak mümkün. Geliştirilen internet sitesini tarayıcınızda açtığınızda bilgisayarınızın gücü kullanılarak madencilik yapılmaya başlanıyor. thehopepage.org adresinden Monero madenciliğine başlayarak siz de dünya üzerindeki çocukların yaşam standardını yükseltebilirsiniz.

Bir tane de bizim buralardan kripto para haberi: Sakarya Üniversitesi'nde öğrencilerin ders notu ve bilgilendirme sistemlerindeki yavaşlık ve arızalar nedeniyle yaptıkları şikayetler sonucu okulun sunucusu üzerinden kripto para madenciliği yapıldığı iddiası ortaya atıldı. Üniversite yetkilileri konunun araştırılacağını belirtti. Aynı zamanda üniversite teknokentinde bulunan bir şirketin madencilik yaptığı ve bu nedenle güç kaynaklarının arızalandığı iddia ediliyor. ■ ARES





Facebook ve Whatsapp veri kardeşliği

Madde 1: Whatsapp 2014 yılında Facebook tarafından satın alınmıştı. Madde 2: Bu iki yapının aralarında paslaşma yaptığını neredeyse Sağır Sultan bile duymuş, duymamış olsa bile düşünmüştü zaten. Ülke idarecileri "yapamazsınız" dese de artık kimin hukuken borusunun öttüğünü biliyorduk. Bu ay Avrupa Birliği'nin yürürlüğe koyduğu General Data Protection Regulation (GDPR) kapsamında mail kutunuzu hunharca dolduran tüm o mesajlar arasında Facebook'unki de var. Bir de Whatsapp, uygulamayı açtığınızda yeni Mahremiyet Politikası'nı kabul ettiğinizi varsayıyor. Bu kabulünüz içinde de Facebook'la veri paylaşımı artık açık açık yazıyor.

Buradan "ben konuşuyorum telefon yanında, hemen reklamı çıkıyor" mevzusuna kısaca girelim. Bugüne dek sistem böyle işlemiyordu, yani paranoyaklık yapıp "sürekli dinleniyorum" demenize gerek yok. Ama Facebook gibi firmalar sadece görüneni değil, ötesindeki "metadata"yı topluyor. Asıl değerli olan bu. Sizin için ihtiyaçları o metadata'ya göre değerlendiriyordu. Ha bundan sonra mikrofonunuza dikkat etmeli misiniz? Düz Ortadoğu ülkesi olduğumuz için GDPR bizi pek korumuyor. O nedenle her şeyin vebali sizin boynunuzda. ■ SARP



Apple'ın bükülen telefonu biliyor olması

Üst üste iki ay Apple'a vurmaya çalışıyormuş gibi gözükmek istemem, hele ki WWDC'de dişe dokunur bir şeyler göreceğimi umarken. Ama ABD'de Apple'a karşı açılan davanın belgelerinden biri tatsız bir müşteri deneyimini firma rezaletine dönüştürüyor. iPhone 6 ve 6 Plus'ların arka cepte bükülüyor olması bundan dört yıl kadar önce Apple tarafından susturulurken, cihazın iç testlerde iPhone 5s'e göre 3,3 kat daha kolay bükülebildiğinin keşfedildiği ortaya çıktı. Yani Apple, cihaz testlerinde bu bükülme problemini zaten fark etmiş. Aynı belgeye göre 2016 Mayıs itibariyle cihaz içindeki yongayı epoksi ile sertleştirerek bu sorunu aşmaya çalışmış. İşte bu tür hamleler, kimi insanların firmalara dair güvenirliliğini yıkı- Aaaa yeni iPhone modeli mi o?? ■ **SARP**

TÜİK verileriyle ilgili düzeltme

Geçtiğimiz ay TÜİK'in Türkiye'deki girişimlerdeki internet kullanımıyla ilgili verilerine yer verdiğimiz haberimizin ardından dergimize TÜİK'ten bir açıklama belgesi ulaştı. Açıklamada, haberde yaptığımız bazı istatistiksel yanlışlara işaret ediliyordu. Bir düzeltmeye yer vermeyi doğru bulduk biz de:

• 2017 verilerini kullandığımız haberimizde "girişimlerin %95,9'unun internete erişimi var" söylemi sırasında 2016 verisini kullanmışız. 2017 oranı %97,2.

• "Girişimlerin %10,9'u kendi sitesinden sipariş veriyor ya da satış yapıyor" derken de aynı şekilde diğer oranların aksine 2016 oranlarını kullanmışız.

• Hane halkı internet kullanım oranına dair, yaş aralıklarını yanlış almamızdan dolayı %66'lık bir oran vermişiz, %80,7 olmalıydı o oran. Ayrıca bu oranı Almanya ve Japonya'daki kullanım oranlarıyla karşılaştırmışız ancak her üç ülkede oranlar belirlenirken kullanılan yöntemler farklı olabileceği için farklı yüzdeler elde edilebilir. Aynı yöntemlerin kullanılmamış olabileceği araştırmaların sonuçlarını karşılaştırmak istatistiki açıdan doğru bir yaklaşım olmamış.



Öz Hakiki Space X Taşımacılık Ltd Şti

Açıkladığı fütüristik sistemlerle bir şekilde bütün ilgiyi kendisine çekmeyi başaran Elon Musk, son olarak çok hızlı bir ulaşım yönteminden bahsetti. Space X ile The Boring Company şirketlerinin güçlerini birleştirerek ortaya çıkaracakları bu yöntem sayesinde dünya üzerinde her yere 1 saat içerisinde gidebilecek olmak büyük bir konu. Space X firmasının BFR'si (Big Falcon Rocket) ile The Boring Company'ye ait yeraltı hyperloop sisteminin birleşecek olması insanı heyecanlandırmaya yetiyor. Hyperloop'la 15 dk içerisinde rokete götürülecek yolcular üstelik uygun bir ücret karşılığında yoluna roketle devam edecek. Tabii bunun gerçekleşmesi için önce hyperloop sistemini geliştirmek gerekiyor. Şehir yönetiminden gerekli izinleri almayı başarırsa ilk hyperloop denemelerinin Los Angeles'ta yapılması planlanıyor. Bundan önce söylediği muhteşem buluşların büyük bir çoğunluğunu hayata geçirmeyi başarmamış birine dünyanın en büyük ve güzel şehirlerinden birinin metrelerce altını delmesine izin vermek bana göre mantıklı olmasa da, yakın zamanda karar sonucu öğreneceğiz. Ayrıca, ulaşımla ilgili Eylül ayında yapılacak açıklamayı da beklemekte fayda var. ■ **ARES**

HONOR 7X

Honor, genelde fiyat/performans telefonlarıyla bilinir. Çatı şirketi Huawei olan Çin menşeli telefon üreticisi Honor, gerçekten de güçlü donanıma sahip, oyuna yatkın ve uygun fiyatlı telefonlar üreten bir markadır. Özellikle 6X modeliyle tavan yapan Honor, bakalım 7X modeliyle f/p beklentimizi karşılayabiliyor mu?

Android 8.0 Oreo işletim sistemiyle gelen Honor 7X'de, Kirin 659 chipset'li, dört çekirdekli 2.36 Ghz'lik bir işlemci ve Mali T830 MP2 ekran kartı var. Bunun haricinde 4 GB ram, 64 GB hafıza, 16 MP çift mercekli kamera ve 3.340 mAh'lık pil değeri telefonun diğer özellikleri arasında.

Sınıfında Honor 7X'i eşsiz kılan özelliğiyse, 18:9'luk, 2160'a 1080 çözünürlükteki, inçe çerçeveyle beraber ön plana çıkan ekranı. Aynı zamanda ekranın renkleri de son derece canlı. Sanırım bu segmentteki en iyi telefon ekranlarından birisinden bahsediyoruz. Yine estetik açıdan bakarsak, tamamen metal olan tasarımı telefonun en dikkat çekici özelliklerinden birisi.

Honor 7X'le yüksek donanım isteyen, popüler oyunlar içinden (PUBG, Modern Combat 5: Blackout vs.) çalıştıramadığımız hiçbir oyuna rastlamadım. Ancak zaman zaman performans düşüşleri yaşadığımı da söylemeliyim. Yine de kendi klasmanı içinde değerlendirildiğinde kesinlikle zayıf bir performansı yok.

Telefon arkasındaki parmak izi sensörünün yeri iyi ve tarayıcı sorunsuz çalışıyor. Orta segmentte, ses kaynağı için sık sık bluetooth çözümlerine rastlasak da Honor 7X'in üzerinde bluetooth bağlantısına ilaveten 3.5 mm'lik bir ses girişi de var. 16 megapiksellik arka kamera ışıktaki çekimlerde başarılı, karanlıktaysa performans epey düşüyor, video performansıysa genel olarak başarılı. Yine ön kısımdaki 8 megapiksellik kamera sosyal medya paylaşımları için makul bir performansta.

Telefonun göze çarpan tek önemli eksiği olarak hızlı şarj özelliğinin bulunmaması sayılabilir. Orta segmentte birçok telefonda bu özellik varken, Honor 7X'den de aynısını beklemek çok saçma değil diye düşünüyorum.

Honor 7X, bu yazıyı yazarken Teknosa'da 1.699 TL'ye satılıyordu. Kendi segmenti içinde daha başarılı bir ekran ve tasarım bulmanın zor olduğunu söyleyebilirim. Eğer telefonunuzu oyun, medya izleme/dinleme ekseninde kullanıyorsanız, Honor 7X sizin için iyi bir tercih olabilir. ■ **YİĞİT**

ARTILAR:
- Ekran boyutu ve renkler
- Tasarım
- Metal kasa

EKSİLER:
- Hızlı şarj özelliğinin olmaması





LOGITECH G560

Yeni hoparlör, donanım dünyasında az rastladığımız bir şey. Hele oyuncuya yönelik hoparlörlere daha da az rastlıyoruz. Logitech bu açığı görmüş olacak ki, G serisi bir hoparlörle karşımıza çıktı. RGB'si, USB ve Bluetooth bağlantıları olan, gerçek bir oyuncu hoparlöründen bahsediyoruz.

2+1'lik G560, maksimum 240 watt ve 120 RMS güce sahip bir hoparlör. Frekans aralığı 40hz-18khz; empedans değeriyse >10K ohm. Bu güç, 5,5 kg ağırlığında, yaklaşık 40 cm uzunluğunda ve 25 cm genişliğinde bir subwooferla geliyor. Hoparlörleri kabloyla subwoofer'a bağladıktan sonra ister USB, ister bluetooth'la bilgisayara bağlayabiliyorsunuz. Bluetooth'la hoparlörün tüm özelliklerini kullanabiliyorsunuz, ancak RGB ve mikser ayarlarını yapabildiğiniz Logitech Gaming Software üzerinde değişiklik yapabilmek için USB bağlantısına ihtiyacınız var. Ayarları yapıp, hoparlörün üzerine kaydettiğinizde, bluetooth olarak kullanabiliyorsunuz. İsterseniz sadece subwoofer bağlantısı yaparak diğer cihazlara bağlayabilir ve bir ölçüde hoparlörlerin yerini de değiştirebilirsiniz.

G560'ın kutudan çıktığı haliyle ses kalitesi gayet güçlü. Standart ayarlarda bas biraz fazla baskın ve hoparlörün de asıl esprisi güçlü basında. Malum, günümüz tüm tüketici kulaklık ve hoparlörleri biraz basa yönelik oluyor; fakat G560'ı basa abanılmış, üstüne bir ismin veya markanın imzası atılmış, pahalı fiyatlara satılan ve aslında kalitesi ucuz olan ürünlerle karıştırmayın.

Yine eklemek isterim ki, Logitech G560'ın yazılım üzerinden bolca seçeneğe sahip RGB ışıkları, bir nevi aydınlatma görevini de üstlenebiliyor. G560'ın hoparlörlerinin arkasında dört güçlü ampul, duvara yansıdığında ambiyans aydınlatması da yapabiliyor. bu tarz bir aydınlatmanın meraklısı değilim ama karanlıkta oyun oynamayı seven, ya da ne bileyim bir man cave, oyun odası vs. sahibi insanlar için bir cazibesinin olabileceğini düşünüyorum. Bu bağlamda belki de bir eksi olarak, şu anda sınırlı sayıda oyuna light sync desteği verilmesi gösterilebilir.

Eğer oyun oynamak için 2+1 bir hoparlör arıyorsanız ve gaming ürünlerini seviyorsanız, G560 sizin için ideal bir ürün. Ancak bunu demişken, hoparlörü multimedya tarafı için de gayet mutlu mesut kullanabileceğinizi de söyleyeyim. ■ **YİĞİT**

ARTILAR:
- Kaliteli, güçlü ses
- Detaylı ses ve RGB seçenekleri
- Şık tasarım

EKSİLER:
- Hoparlör kullanıyor musunuz ki?

HP OMEN 880-100NT

Elimizde "state of the art" dediğimiz türden bir oyun bilgisayarı var. Henüz satışa çıkmadığından fiyatını da bilemiyoruz ama tahminlerimiz ikinci el bir araba fiyatına.

Araba fiyatına bilgisayar mı olur demeyin? Çünkü bu yeni Omen 2x SLI GTX 1080Ti ekran kartıyla birlikte geliyor. Nvidia'nın aslanı GTX 1080Ti, bugün piyasadaki en güçlü oyun GPU'su ve güç, güç ve biraz daha güç isteyenler için (hehe) vazgeçilmez. İki tanesi bir araya gelince kasa havaya uçabiliyormuş.

880-100NT'de beyin ise Intel'in altı çekirdekli, 12 thread'li Coffee Lake 8700k işlemcisi. Önceki iki jenerasyona (Skylake ve Kaby Lake) kıyasla, oyun performansında dikkate değer bir sıçrama yapıldı. Söz konusu oyun performansı olunca, Ryzen'e kıyasla overclock avantajı olan 8700K, çekirdek ve thread sayısında gerisinde kaldığı Ryzen'in muadil modeli 1700X'i rahat mağlup ediyor.

Uzun lafın kısası, elimizde çok güçlü bir "oyun" işlemcisi var. Ayrıca işlemcinin çekirdek hızını, Omen Command Center üzerinden bir tıkla değiştirmek mümkün. Tabii ki overclock meraklıları bununla yetinmeyecektir ama biz genel kullanıcıyı da unutmayalım.

Z370 chipset'li Omen 8800-100NT, işlemci haricinde 4x8 GB formatında toplam 32 GB 2400MHZ ram, iki adet 2 TB 7200rpm SATA HDD, bir adet 512 GB'lık SSD, kasa üzerinde çok güzel gizlenmiş bir blu-ray yazıcı (ne olur ne olmaz). Bu canavar sisteme kanı pompalayansa, 750 wattlık, platinum verimlilikteki güç kaynağı. Gözünüz arkada kalmasın, PSU rakamları biraz yalan dolan olabiliyor; ancak Platinum sertifikalı bir PSU'nun altından kalkamayacağı bir iş yok gibi bir şey.

Biraz da bağlantı noktalarından bahsedelim. Kasanın üst kısmında 2x USB 3.0, 2x USB 3.0 Type-C portu ve alıştığımız üzere mikrofon ve kulaklık jakları var. Arkada ise 2x USB 2.0, 2x USB 3.0 portuyla beraber ses girişi, çıkışı ve mikrofon girişleri var. Son dönemde, özellikle Z170 chipset'iyle beraber USB port sayısında büyük artış oldu. Özellikle çok fazla USB bağlantısı kullanıyorsanız (benim simülatörde tüm portlar dolu, artı bir de çoklayıcı var) ve çoklayıcılarla aranız iyi değilse, NT100'ün port sayısı ve bunların dağılımı sizin için büyük avantaj.

Biraz çekinerek de olsa, 880-100NT için "muhteşem" tabirini kullanmak istiyorum. Mesele sadece çok iyi donanımları bir araya getirmek değil. 100NT'nin her yerinden fonksiyonellik ve kalite akıyor. Kasanın üst kısmına gizlenmiş, iki adet HDD yuvası, isterseniz size kolayca genişleme imkânı sunuyor. Yine ön yüzeyin sağ kısmında kalan blu-ray okuyucu da, yine isterseniz, blu-ray okutma imkânı veriyor. Üst tarafta içe doğru eğilen ve arkaya doğru bir tür tutamaçla birleşen tasarım sayesinde kasayı taşımak ve hareket ettirmek çok kolay.

Son derece derli toplu, çok sayıda modüler ızgara kullanımından kaçılmış olan arka kısımdaki kilidi açarak kasanın kapağını açabiliyoruz. Sistem kızaklı değil; tak çıkar ve kilidi aç/kapa şeklinde. En fazla 3 saniyenizi alır. Kasanın içine baktığınızdaysa muhteşemliğe erişiyorsunuz: Ne yalan söyleyeyim, 880-100NT'ye ilk baktığımda, kasası bana ufak gelmişti; kasanın içindeki hava akışı ortam sıcaklığını en fazla 3-5 derece kadar etkilese de (en iyi ile en kötü), böylesi iddialı sistemlerin her zaman full tower dediğimiz, iri kasalara kurulması bana cazip gelmiştir. Ancak bu kasanın içinden tasarım ve fonksiyon akıyor.

Aslına bakılırsa, HP Omen 880-NT100 hakkında genel anlamda kötü bir şey söylemek çok zor. İşlemci soğutucusunun fanından ufak bir ses geliyor diyeyim mi? (Şaka bir yana, bu ses son derece minimal ve bu da bir başka artı). Elbette ki Türkiye'de piyasaya sürüldüğünde fiyatı birçok kullanıcının bütçesini aşacaktır. Ancak tıpkı estetik gibi, bütçe de göreceli bir şey ve bu konuda değerlendirme yapmamın çok da bir anlamı yok.

Eğer gerçekten de en iyi oyun bilgisayarını istiyorsanız ve bütçeniz 8000$'ı geçiyorsa, 880-NT100 gönül rahatlığıyla tavsiyedir. ■ **YİĞİT**



ARTILAR:
- Süper güçlü donanım
- Kasanın kalitesi ve fonksiyonelliği
- Detaylara gösterilen özen

EKSİLER:
- Fiyatı??

ASUS ROG STRIX XG35VQ

Rog Strix XG35VQ, 34-35 inç 21:9 monitör segmentinde üst klasmanda yer alıyor. Daha üst bir ürün olarak, Asus ailesinden PG35VQ'yu örnek verebiliriz. Ancak XG35VQ, 3440x1440 çözünürlüğü, Freesync özelliği ve 100hz tazeleme hızıyla, bence gerçekçi bir yaklaşım sergiliyor. Zira 1080p üzeri çözünürlüklerde, şahsi tecrübem GTX 1080 gibi kartların bile tıkanmaya başladığı yönünde. Bu yüzden 100hz hem yeterli, hem de gerçekçi bir hedef.

Tabii monitörün segmentinde en tepede yer almamasının sebebi, hâlâ en iyi performansı veren Nvidia kartlarla uyumlu çalışan G-Sync özelliğinin olmaması. Ancak yıllardır Nvidia kartlarla Freesync monitor kullanan birisi olarak, kabaca fps'yi tazeleme hızına eşitleyen bu özelliklerin (V-sync olmaksızın) hem önemli, hem de önemsiz olduğunu söyleyebilirim: Öncelikle, fps'niz düştüğü zaman monitörün de tazeleme hızı düşüyor, bu noktada değişen bir şey yok. En büyük fark olarak, düşüş sırasındaki yavaşlama ve yırtılma hissinin, daha kademeli ve uyumlu olmasını gösterebilirim. Yani 80 fps, 100 değil, 80 hz'de daha güzel görünüyor; ancak dediğim sonuçta yine de 80 fps'ye teslim oluyorsunuz.

XG35VQ'da son dönemde sık gördüğümüz VA panel kullanılıyor. VA panellerin kontrast konusunda avantajları var, ancak söz konusu MS olduğunda, IPS ve TN paneller hâlâ bir adım önde. XG35VQ'da da 4 ms'lik bir VA panel kullanılmış. Son dönemde VA paneller kullanan birisi olarak, yüksek tazeleme hızlarındaki ufak ghosting ve motion blur'un, şahsen beni rahatsız etmediğini söyleyebilirim. Hatta büyük bir VA panel fanboyuyum.

XG35VQ'nun renklerini kutudan çıkan haliyle iyi bulduğumu söyleyebilirim. Sıradan ölümlüler olarak alıştığımız 2560x1080'lik geniş ekranlara kıyasla, renkler daha derin ve görüntü daha keskin (ne bekliyordunuz?). Monitörün kutudan çıkan halinin renk ayarı gayet başarılı; ancak bunu daha iyi bir hale getirmeniz de mümkün. Monitörün sağ tarafındaki, şahsen benim çok hoşuma giden ufak bir joystick sayesinde de ayar menülerinde kolayca gezinebilirsiniz. Bilen bilir, bu bazı monitörlerde büyük bir karın ağrısıdır.

Bu noktada ilginç bir özellik de var: ELMB (extreme low motion blur) özelliğini açarak, renklerden ve keskinlikten ödün vererek (epeyce), motion blur'u ve ghosting'i daha da azaltabilirsiniz. Misal rekabetçi CS oynuyorsanız, adeta bir TN panele çevirebilirsiniz. Bu arada unutmadan söyleyeyim: Bu özellik Freesync'i de devre dışı bırakıyor. Monitörün bir başka özelliği de, aynı ekran üzerine iki farklı kaynaktan çıkış alabilmeniz. Yani bir tarafta PS4, bir tarafta masaüstü bilgisayarınızı görebilir ve monitörü bu şekilde kullanabilirsiniz (Alan bol ya abartın e mi?).

Yine ayarlanabilirlik konusunda, monitörü öne ve geriye doğru yatırabilir ve yukarı aşağı dikine oynatabilirsiniz. Yatay hareket yok, zaten bu panellerin genişliği de buna müsaade etmiyor. Monitör yere pençe gibi basan, oldukça sağlam üçlü ayağın üzerinden yükseliyor. Ancak buradaki amaç ayağın altında boşluk yaratarak Batman-vari bir ROG logosu yansıtmak.

Bağlantı seçenekleri de zengin: Bir adet display port, bir adet HDMI 2.0 ve bir adet HDMI 1.4 yuvası var. 1440p'de 100hz alabilmek için ya bir display port, ya da bir HDMI 2.0 kablosuna ihtiyacınız var. Standart, her yerde gördüğünüz HDMI kabloları muhtemelen size 100hz vermeyecektir. En temizi display port gitmek; ben yıllardır öyle yapıyorum. Bunun haricinde yine monitörün üzerinde 2x bir usb hub da mevcut.

Son olarak görünüşe gelirsek: Monitörün çerçevesi oldukça ince (üst ve yanlarda 9mm, alt kısımda 29mm), bu da zaten alıştığımız bir görüntü. Monitörün arka tarafında aura sync uyumlu bir RGB halkası var. Bu beni en az ilgilendiren özellik diyebilirim, ama RGB merakı olanlar için cazip olabilir. Arka kısımda kullanılan kaplama ve kesik tarz benim hoşuma gitti ama dediğim gibi monitörümü duvara yasladığımdan, bu da hiçbir zaman fazla değer verdiğim bir özellik olmadı.

Asus Rog Strix XG35VQ, hem 100hz tazeleme hızı ve yüksek bir görüntü kalitesiyle oyun oynayabileceğiniz ve multimedya izleyebileceğiniz bir monitör. Hatta bir adım ileri giderek, bir iş monitörü olarak da kullanabileceğinizi söyleyebilirim (profesyonel tasarım monitörleri ayrı). Bu açıdan bakıldığında, çoklu ve ideal bir çözüm olabilir. Zaten bu segmentteki bir monitörün, bariz bir açığı olmadıkça zayıf bir özelliğini söylemek mümkün değil. ■ **YİĞİT**





ARTILAR:	**EKSİLER:**
• Görüntü kalitesi • Zengin ayar seçenekleri	• RGB sever misiniz? (Hepimiz sevmiyoruz da)

XPG SX8200

M.2 SSD'lere geçmenin zamanı geldi diyorsanız, bu yazıyı okumanızda fayda var. Bu arada yok abi ben hâlâ 500 GB'lık 5400 rpm HDD'mi kullanıyorum :P Şaka bir yana, bu konuda ciddi alternatifleriniz var.

XPG, ADATA'nın ağırlıklı olarak SSD ve bellek türündeki oyunculara yönelik ürünleriyle tanınan bir markası. XPG SX8200 serisinin, bu incelemede yer alan 240 ve 480 GB'lık versiyonları, hem markanın bugüne kadarki en hızlı tüketici M.2 SSD'leri olma özelliğini taşıyorlar, hem de fiyat/performans olarak iddialılar. Bildiğiniz gibi M.2 SSD'ler, SATA bağlantılı SSD'lerden fersah fersah hızlı.

Bahsettiğimiz tartışmasız üst sınıf bir ürün: 64 katmanlı 3D NAND flash bellekler ve SM2262 kontrolöre sahip olan SX8200, NVMe 1.3 standardını destekliyor ve PCIe 3x4 arayüzünü kullanıyor. Ürün SLC önbellekleme, DRAM önbellek arabelleği, hata düzeltme kodu (ECC) gibi özelliklere sahip. Bütün bunlar, ortaya yüksek performanslı, kalifiye bir SSD çıkartıyor.

Bir başka detaysa, XPG logosu taşıyan siyah renkteki ısı dağıtıcı plaka. Isı dağıtıcı, sadece tarzıyla belirgin bir "gaming" vurgusundan ibaret değil; anakartta ısının yoğunlaşabildiği, hava akımının olmadığı dar bölge için düşünüldüğü belli.

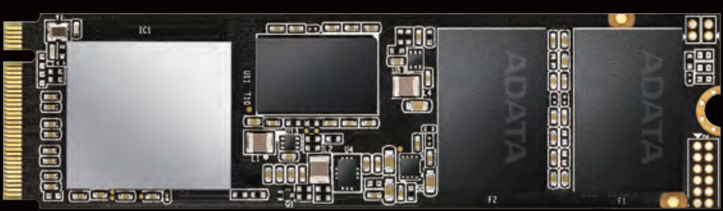
Şimdi bizi asıl ilgilendiren performans kısmına gelelim: SX8200'ün 480 GB'lık versiyonu 3200 MB okuma, 1700 MB yazma hızı, 240 GB'lık versiyonu ise 3200 MB okuma, 1100 MB yazma hızıyla geliyor. Peki ya kâğıt üzerinden pratiğe geçtiğimizde neler oluyor? XPG SX8200 bilinen bütün testlerde, piyasadaki en üst sınıf M.2 SSD alternatiflerinden olan Samsung'un Pro 960'ına epeyce yaklaşıyor. Yakında Türkiye'de piyasaya çıkacak olan SX8200'in 480 GB'lık versiyonunun beklenen fiyatı 899 TL, 240 GB'lık versiyonunsa 590 TL. Bu fiyatlar, performans ve ürünün sınıfı düşünüldüğünde çok ama çok uygun. Ayrıca üstüne beş senelik garanti de cabası.

XPG SX8200, bilgisayarında maksimum disk, okuma performansı arayanlar, yükleme sürelerini kısaltmak isteyenler için çok uygun bir çözüm diyebilirim. ■ **YİĞİT**

ARTILAR:
- Fiyat/performans
- Oyunculara özel "havası"
- 5 yıllık garanti

EKSİLER:
- YOK







HP OMEN MOUSE 600

Şeklen SteelSeries'in Rival 600'ünü çağrıştıran Mouse 600 (baş parmak derinliği biraz daha fazla gibi), bana fareyi avuç içiyle tutanlar için tasarlanmış gibi geldi; ancak buna karşılık parmak ucuyla tutuş yapan birisi olarak yabancılık çekmedim. Bu anlamda ergonomisi başarılı. Hatta diyebilirim ki avuç içi ve parmak ucu arasındaki tüm tutuşlar için uygun.

Mouse 600'de sol ve sağ tuşlara basmak gayet kolay ve bu tuşların geri bildirimi oldukça net: Yani aynı tuşa kazayla iki defa basmanız söz konusu değil. Yandaki iki tuşun erişimi iyi, ama biraz sertler; yine ortadaki scroll tuşunun direnci de başarılı. Bu noktada söylenecek çok olumsuz bir şey göremiyorum.

Pixart 3360 epeyce süredir piyasada olan, iyi sonuçlar aldığı için de halen güncelliğini koruyan bir sensör. Mouse 600'ün üzerinden tek tuşla, yazılım bile kurmadan 800 DPI ile 12 DPI arasında gidip gelebilir, farklı profillere geçebilirsiniz (ışığın rengi de değişiyor). Ne var ki, fareyi standart ayarlarına geri getirmek için, hem sağ hem de sol tuşlara aynı anda basmanız gerekiyor. Bundan şikayetçi olanlar var (kazayla resetlememek için), ancak tuşlara belli bir süre basılı tutmanız gerekiyor. Açıkçası istemeden resetlemek bana neredeyse imkânsız geldi.

Sensör farenin üst kısmına yakın konumlandırılmış, yine alt kısımda, pil yuvasına benzeyen bir kapak var. Bu kapağın altında beş yuva ve bu beş yuvanın içinde üç tane ağırlık amacıyla konulmuş metalimsi bilye var. Bu bilyelerin hem farklı yerlere yerleştirerek, hem de sayılarını artırıp azaltarak farenin ağırlığına ve ağırlık merkezine etki edebilirsiniz. Ben standart halini ideal buldum, ağırlıkları çıkartınca çok daha hafif ve çevik bir fareniz oluyor. Ama Mouse 600 hali hazırda ağır bir fare değil, o yüzden orta ile hafif bir ağırlık arasında gidip gelebilirsiniz.

Farede kullanılan kaplama gayet kaliteli, baş parmak yuvası içinde de kaymaz bir plastik var. Sonuçta nasıl tutarsanız tutun, fare elinize gayet iyi oturuyor ve tahminimce terleme yapmayacaktır. ■ **YİĞİT**

ARTILAR:
- Yazılım olmadan neredeyse tüm özellikleriyle çalışıyor
- Gereksiz, şatafatlı özellikler yok
- Ağırlık orta-hafif arasında değiştirilebiliyor

EKSİLER:
- Yandaki tuşların hissi biraz daha iyi olabilirdi

Aylardır bu satırlarda "döviz kurları uçup gidiyeah" diyordum zaten. Ama bu ay tam anlamıyla Mars'ı kolonileştirmiş duruma geldiklerinden tam olarak ne diyeceğimi bilemedim. Sistemler geçen aykiyle tamamen aynı mesela ama gelin görün ki bin liralık -hatta iş istasyonunda tam üç bin liralık- artışlar söz konusu. Bu kurla, iki bin liraya PC toplanan o güzel günlerin epey uzağındayız artık. Ne diyelim, Allah sonumuzu hayretsin. ■ İHSAN A.





SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2GB GTX1050, PCI-E16 3.0, 2GB/128BIT GDDR5	AMD RYZEN 3 1200 BOX 3.1GHZ-3.4GHZ	B350M PRO-VD PLUS
961 TL	609 TL	433 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C15 8GB (1X8GB) (15-15-15) 1.2V	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S HDD	500W 80+ EU KUTUSUZ
553 TL	228 TL	245 TL
TOPLAM: 3.009 TL		

SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
6G GTX1060, PCI-E16 3.0, 6GB/192BIT GDDR5	AMD RYZEN 5 1500X 3.5GHZ-3.7GHZ	B350M MORTAR ARCTIC
2.134 TL	1000 TL	617 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C14 16GB (2X8GB) DUAL (14-16-16-31) 1.2V	1TB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S	650W 80+ EU
1.218 TL	259 TL	384 TL
TOPLAM: 5.612 TL		

SEÇENEK 3: ÜST ORTA BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
8G GTX1070TI, PCI-E16 3.0, 8GB/256BIT GDDR5	INTEL CORE I7-8700K COFFEE LAKE 3.70GHZ	Z370 SLI PLUS
4.163 TL	2.185 TL	1.001 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3600MHZ C17 16GB (2X8GB) DUAL (17-18-18-38) 1.35V	SSD: 120GB SSD SATA 6.0GB/S (SATA3), 550-500MB/S HDD: 3TB 5400RPM 64MB SATA 6.0GB/S	650W 80+ EU
1.676 TL	268 / 595 TL	384 TL
TOPLAM: 10.272 TL		

SEÇENEK 4: YÜKSEK BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2X 11G GTX1080TI, PCI-E16 3.0, 11GB/352BIT GDDR5X	AMD RYZEN THREAD-RIPPER 1950X 3.4GHZ-4.0GHZ	X399 GAMING PRO CARBON AC
11.166 TL	5.924 TL	2.403 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3000MHZ C15 32GB (2X16GB) DUAL (15-17-17) 1.35V	SDD: 1TB SSD SATA 6.0GB/S (SATA3), 550-520MB/S 6TB 128MB 7200RPM SATA 6.0GB/S	1000W 80+ GOLD TAK ÇIKAR KABLOLU
2.626 TL	1.928 / 1.609 TL	1.279 TL
TOPLAM: 26.935 TL		



Piksel Günlükleri

Yanlış eller

Büyük bir Captain Tsubasa hayranı olarak serinin en nadir oyunlarından biri olan Captain Tsubasa J: Get In The Tomorrow'u almıştım birkaç ay önce PS1 için. Oyun Japonya'dan yola çıktıktan 5 gün sonra Türkiye'ye geldi ve 1 hafta PTT'de ne idüğü belirsiz şekilde yattıktan sonra iş yeri adresim olan Manisa'ya geldi. Ben de oyunu daha fazla beklememek için şubeye almaya gittim. Fakat satıcı Japon arkadaş sağolsun, paketin üzerine adımı yazmadığı için PTT paketi bana veremeyeceğini, sadece üzerindeki adres olan iş yerime teslim edebileceğini söyledi. Ben de çaresiz şirkete geri döndüm ve dağıtıma çıkmasını beklemeye başladım.

Velhasıl saat 4'e doğru güvenlik beni aradı ve "Emre Bey PTT'den kargolarınız geldi" diye haber verdi. Derhal coşkuyla kapıya koştum lakin umduğumu bulamadım. Zira gelenler arasında Captain Tsubasa'm yoktu! Güvenlikteki kargo kutusunu alt-üst ettim, ambara koşup etrafı araştırdım fakat nafile. En son çare olarak da PTT'yi arayıp aracın geldiğini fakat benim takipli kargomu getirmediğini söyledim. Kafayı yemek üzereydim, paket burnumun dibinde olmasına rağmen bir türlü ulaşamıyordum.

Telefondaki hanımefendi de sağolsun dağıtım aracını aradı ve paketin şirketin sekreterine verildiğini söyledi. Paketin üzerinde sadece şirketin adı yazdığı için adamlar da imza karşılığı ona vermişler haklı olarak. Fakat sorun şu ki ben Japon ortaklı bir şirkette çalışıyorum ve sekreter de çok büyük ihtimalle paketi Japon müdürlere verecekti!

Genel müdürlerin katına çılgıncasına koştum, fakat geç kalmıştım. Japon müdürümüz elinde benim Captain Tsubasa oyunu, oda oda dolaşıp sekreterle birlikte paketin gerçek sahibini bulmaya çalışıyordu. Dahası da var. Adamlar ciddi ciddi Japonya'dan gelen ve üzerinde isim yazmayan bir paket görünce bomba olabilir falan sanmışlar. Rezaleti hayal edebiliyor musunuz? ■ EMRE S.

PIXEL YAZITLARI

KOMŞUNUN OYNADIĞI OYUNU TV'DE İZLEMEK

İstem dışı stream

Hatırlar mısınız bilmiyorum, daha önce köşemizde "Uzun süre açık kalan ateri TV'yi bozar mı?" ya da "Eski aterilerdeki tabancalar nasıl çalışıyordu?" gibi gizemli soruların yanıtlarına yer vermiştik. Aynı şekilde bu ay da yanıt bekleyen başka bir sorunun cevabını paylaşacağız.

Hiç unutmuyorum, sanırım yıl 1995 ya da 1996 falan olsa gerek, evdeki tüplü televizyonda Famiclone'u oynayabilmek için kanal araması yaparken (yeni nesil bilmez, eskiden anten girişinden bağlanan sistemlerinin görüntüsünü yakalayabilmek için UHF bandı üzerinden arama yapardık) görüntü çok net olmasa da TV'de The Flintstones: Surprise At The Dinosaur Peak oyununun oynandığını gördüm. Üstelik oyun bende açık falan da değildi, sanırım üst komşumuz aynı anda üst katta bu oyunu oynuyordu. Peki, nasıl oluyordu da onun oynadığı oyunu kendi televizyonumda izleyebiliyordum? Keza İnternette biraz araştırınca bu ilginç duruma şahit olan tek kişinin ben olmadığımı fark ettim.

Sorunun cevabı en yalın haliyle şöyle: Bazı klon konsolların iyi yalıtıma sahip olmayan RF modülatörler kullanması. Bu sayede modülatör konsolun görüntü sinyalini istem dışı olarak yayıyor ve siz de aynı şekilde kötü yalıtımlı bir anten sistemine sahipseniz bu sinyali yakalayarak TV'nizde izliyorsunuz. Standart bir TV yayınını izlemekten çok da farklı değil yani. Keza yakın dönemde çıkan birkaç Famiclone konsol da TV'ye bağlantı kablosu yerine direkt olarak konsola bağlanan ufak antenler kullanıyor ve siz de oyunu paşalar gibi TV'nizde oynayabiliyor, hatta komşularınıza bile izletebiliyorsunuz.

Bu olayın tek nedeni tabii iyi yalıtılmamış modülatörler değil. Aynı şekilde TV'ye aynı anda anten ve konsol bağlayabilmek için ufak kutular olurdu eskiden, işte bu kutular da istem dışı olarak sinyal yayabiliyor. Benzer bir durum eski VHS videolarda da yaşandığı için zamanında komşularınıza ne tür yayınlar yapmış olabileceğinizi sizin fesat hayal gücünüze bırakıyorum artık :) ■ EMRE S.





Sega Mega Drive / Genesis

En faydalı savaşın gazisi

Belki de yaşanmış en müthiş konsol savaşının yırtık tarafı Mega Drive, bu savaştan sağ salim çıkabilmek için o kadar çok şey denedi, hem teknoloji hem anlayış olarak o kadar yenilik getirdi ki kendisine oyun dünyasına en çok katkı yapan konsol bile denebilir.

Sega, 80'lerin başlarında Master System'le konsol olayına girmiş, idare eder bir başarı yakalamıştı ancak asıl gelir kaynağı arcade salonlarıydı. Bu taraftaki teknik bilgisini de sonuna kadar kullanarak yeni konsolu Mega Drive'ı 16-bit altyapıya sahip bir şekilde, 1988'de piyasaya sundu Sega. Japonya'da ciddi bir başarı yakalayamadı çünkü çıkış tam da Super Mario Bros. 3'ün çıkışının bir hafta sonrasına denk gelmişti. Kendini fazla gösteremedi ve SNES'le o sırada yine oldukça popüler olan PC Engine'in hep altında kaldı memleketinde.

Kuzey/Güney Amerika ve Avrupa'ya ilk çıkışı da büyük fiyasko olmadıysa da o kadar da ses getirmedi aslında konsolun (Kuzey Amerika'da Mega Drive isminin telifine başka bir şirket sahip olduğundan Genesis adıyla çıktı). Popülerleşmesi zaman alacaktı ve bu amaç uğruna çok agresif hamleler yaptı Sega. Üçüncü parti geliştiriciler için kâbus olan telif anlaşmalarını, özellikle EA'in desteği sayesinde yumuşattı ve dolayısıyla Nintendo'dan çok daha geniş bir üçüncü parti desteğine sahip oldu. Teknik üstünlüğünden dem vurarak "Genesis does what Nintendon't" gibi direkt hedefe odaklı reklamlar girdi (o zamanlar rakibe giydirmek falan yasak değildi reklamlarda). Nintendo'nun aile dostu olmasını da avantajına çevirdi ve Mortal Kombat gibi oyunların sansürsüz versiyonlarını sundu. Hatta Mortal Kombat ve Night Trap gibi oyunlar üzerinden şiddet tartışmaları bildiğimiz anlamda gerçekten başladı ve Sega yaş sınırlaması uygulamasını oyun dünyasına getirmiş oldu bir nevi. Maskot dediğimiz şeyin önemini kavradı ve Nintendo'nun Mario'sunun karşısına Sonic'i çıkardı. Hatta bir süre sonra ilk Sonic the Hedgehog'u konsolun yanında hediye vermeye başlayarak satışlarını patlattı ki Sonic'in o dönemde ne büyük bir fenomene dönüştüğünü anlatmaya kelimeler kolay kolay yetmez. Disney'in Mickey'sinden bile daha aranan bir karaktere dönüşmüştü, öyle diyeyim.

Yine de bence konsolun en büyük getirisi oyunlara yaklaşım anlamında. Tasarımıyla vs. klas bir aygıttı Mega Drive ve pazarlama hamleleri genelde yetişkinlere yönelikti, dolayısıyla da oyunların çocuklar için olmadığı algısını yıkmak konusunda büyük bir payı var kendisinin. Hatta bu pazarlama hamleleri nedeniyle Mega Drive "havalı" olan konsol olduğundan, zamanında Mega Drive değil de SNES sahibi olan çocukların bunu söylemeye utandıklarına dair araştırmalar bile var.

33 milyon satarak SNES'in 49 milyonluk satışının biraz gerisinde kalmış olsa da (3. PC Engine 10 milyon satmış), daha burada değinemediğim başarılı ek aparatları gibi nice ayrıntısıyla büyük bir başarı hikâyesidir Mega Drive'ınki. Beşinci konsol neslinde Sega şansını Genesis'le denedi ama malum, PS1'in karşısında Nintendo bile büyük varlık gösterememişti o dönem, Genesis de çok başarılı olamadı ve bu da Sega'nın konsol piyasasına vedası anlamına geliyordu. Güzel olurdu hani şimdi şurada kenarda bir yeni nesil Sega konsolumuz da dursaydı... **ÖMER**



İNSAN OLMAK

Yiğit: Ömer, bence sende DVO'larda minik ırklardan dişi karakter açıp, eline kocaman kılıçlar tutuşturan adam tipi var. Sonra gün boyunca ekran karşısında "eki eki" diye gülerek oynuyor ve bütün rol yapma adabının içine sıçıyorsun.

Ömer: Şimdi o dünyada elinde koca kılıçla gezen, eki eki diye gülen minik ırklar da olabilir, dolayısıyla hiç de rol yapma adabını bozmuyorum efenim. İlla löm löm konuşan cesur paladin klişesi falan mı oynayacağız? Belki ben Pikachu gibi bir hayvan olmak istiyorum oyunda, keyif benim, kim ne karışır? Ha yalnız minisi, irisi, yeşili, mavisi, koca kulaklısı, çatal dillisi falan hepsine okeyim de bir tek insan olmak istemem. Ya insanız zaten gerçek hayatta, ne hayrını gördük? Aksi seçeneğin varsa niye yine insan olursun ki bir oyunda?

Y: Paladin, şövalye; hatta büyücü bile olacaksak, insan açmak ön şart olmalı. Zaten elf niye olasın ki, 2000'lerin başında Akmar'da takılmıyoruz artık, modası geçti. Bence sen gençliğinde de elflere meraklıydın, hatta lisede sınıfta tuhaf tuhaf elfçe konuşan tiplerdendin.

Yetmedi artırıyorum: Sen ne oynarsan oyna, o kocaman kılıçlı, "ki ki ki" diye gülen mavi saçlı minik karakterini bir chocobo'ya bindirmek istiyorsun, kabul et. Hatta hormonlu, devasa bir yavru chocobo'ya. Sana kalsa dünya üzerindeki tüm fantezi kurgularında chocobo olmalı. Şövalyeler, büyücüler hepsi civcive binmeli.

Yanlış mıyım?

Ö: Hani şey tipler vardır ya, işte Yüzüklerin Efendisi'nde Legolas'ın karların üzerinde yürüdüğünü görüp "bu ne lan hiç gerçekçi değil, dandik film" diyen, başka dünyaların başka kuralları olabileceğini akıl edemeyen, bir şey bizim dünyaya ne kadar yakınsa o kadar güzeldir kafasındaki tipler. Sende aynen o potansiyeli görüyorum işte. Lan o dünyada insanlar civcive biniyorsa, kendi ağırlığının seksen katı kılıçla savaşıyorsa, bana ancak saygı duymak düşer. Irkçı mısın Yiğit? İnsan ırkının üstünlüğüne ve güzelliğine inanıp Tauren'leri, Turian'ları, orkları, elfleri recim etmek midir niyetin? Ayrıca elften daha iyi büyücü olur. Adamın ders çalışacak, scroll ezberleyecek zamanı var. İnsanlar gibi uyuz uyuz 70-80 yılda ölüp gitmiyor.

Y: Tam aksine. O kadar kaptırıyorum ki, kendimi bir insan olarak o dünyalara yerleştiriyorum :) Bu mantıkla sen de insan düşmanısın. Hem ayrıca lider rollerde hep insanlar oluyor, baş büyücüler yüzde 90 insan. E şövalye arketipi desen, yine insan. Anca ranger, druid falan olur elflerden. Orkları severim; Forgotten Realms, The Elder Scrolls vs. tüm kurgularda. Hele Warc-

İNSAN DIŞI BİR ŞEY OLMAK



raft diyorsak, Orkları da insan gibi lider ırk olarak görüyorum. Aslında bunlar bir nevi orijinal ırklar; ayrıca hikâyeleri de hep çeşitli oluyor. Elflerin hep aynı hikâye, yok en eski ırklar, yok bilgeler, yok çok güzeller, yok ince belliler, yok insanlara âşık olurlar. Elflerin köle olduğu oyunları seviyorum ben, Dragon Age mesela.

Benim derdim sevimlilik kasmayla ilgili. Ömer, gerçekten fantezi anlayışın mavi saçlı gnome'lar ve dev civcivlerse, çocukluğuna inmemiz gerekiyor. Allods Online diye dandik bir DVO vardı; o oyunda ailece gezen, tüylü yaratıklar vardı. Hani üç yaratık vardı da tek karakterdi (koca, karı ve bir.... sanıyorum iki karısı vardı). Tam senlik, dene bir bence.

Ö: "Elflerin köle olmasını seviyorum ben" Yiğit Tezcan, Mayıs 2018.

Yazdım bunu bir kenara. Üstün elf ırkı dünyayı ele geçirdiği zaman zindanlarda çürüteceğim seni.

Yaw yalnız hayır bak hep yanlış anlıyorsun beni, bütün dünya yanlış anlıyor beni, zalımsınız. Gidip WoW'da gnome falan seçmişliğim yok mesela benim. Gidip anlı şanlı Night Elf ve Undead karakterler açmıştım. Bir karizması olsun isterim oynayacağım karakterin. Ha ama öte yandan gnome, goblin vs. seçenleri insan seçenlerden daha iyi anlayabiliyorum. Adam oyunda goblin olmak istemiş işte, ne güzel. "Gerçekte insanım o zaman oyunda da insan olayım" nedir asıl? Aşın kendinizi Yiğit Efendi. Çıkarın üzerinde I luv Humans yazan at gözlüklerinizi. Raad olun. Oyunda bari başka bir şey olmanın tadını çıkarın.

Y: Night Elf miii? Undead ergen karakteri zaten, emo ergen ırkı. Karizma anlayışımız çok farklı Ömer Bey. Sırf farklı olmak adına insan seçmemeniz, aslında sizi özenti yapıyor. DPS de yapamazsınız siz şimdi mavi saçlı karakterinize bakmaktan, hedef odaklı oynayanları da sevmezsiniz. Sonra bir de utanmadan gider, lazım olmayan boyunuzdan büyük baltalara "roll" atarsınız. Varsa yoksa sizin fanteziniz kabul görecek.

Umarım mavi saçlı atmosfer bozucu karakterin, "xoxoxo" nickli, kocaman memeli dişi bir paladin tarafından tekrar tekrar öldürülür, corpse camp'lenir.

Ö: Bu nasıl bir egodur, nasıl bir benmerkezciliktir zihnim alamadı şu an itibariyle. İnsan olan, bana benzeyen süper, karizma, tek doğru; benim gibi olmayan emo, özenti, bilmemne. İstersen DVO'larda insan seçeneğinin yanında bir de Yiğit seçeneği olsun, tüm stat'ları ful olsun falan, hoşuna gider mi? Bak nasıl sırıttı hemen. Hade len! Sen git de DVO'nun birinde hepsi birbirine benzeyen insanlar topluluğu cesedinin yanında teabag yapsın da kendine gel.



KILIÇ SEVDASI, DEHAKA YUSUFLAMASI

ONUR KAYA

Bundan yaklaşık bir sene kadar önce Son Jeton'a *Devil May Cry 3* yazdığımı hatırlıyorum. Bir deli oğlan Dante'nin iblis sırtında sörf yaptığı *Devil May Cry 3*, oyunculuğumu temelinden şekillendiren iki muazzam oyundan biriydi. Bugün burada, bu satırlarda diğer oyunu yani *Prince of Persia: Warrior Within*'i ve diğer deli oğlanı, yani Prens'i övüyor olacağım. Bunu da büyük bir samimiyetle yapacağım çünkü daha geçen yıl açıp tekrardan bitirdim ve taş gibi oyun! *Warrior Within*'dekine Prens'in ergen siniri enjekte edilmiş hali diyenlere kulak asmayınız efendim, adamın başına gelen pişmiş tavuğun başına gelmedi! Bu arada küçüklüğünde elime sopa alıp kılıç gibi savura savura koşmalarım yüzünden bol miktarda azar yemiş bir çocuk olduğum düşünülürse, iki oyunun tarzıyla ilgili bir bağıntım var: Kılıç seviyorum arkadaşlar. "Kılıç Sevdası" diye kitap yazmadığım kaldı bir tek. O yüzden en yakın arkadaşımın evime bilgisayar geldiği noktada oyunu koşa koşa gidip kurmamı sağlamak için tek yapması gereken o güzelim Water Sword'dan bahsetmekti. O kılıcın o kadar da kolay alınmadığını bilmiyordum elbet, önümde aşılması gereken çok büyük bir engel vardı...

Kolonyayla CD silmek tarzı aksiyonları atlatıp sonunda oyunu kurmayı başarabildim. İlk düşman olan "siyahlı kadını" bir şekilde geçtim, ara sahneyi izledim ve kendimi Island of Time'da buldum. Ne ben ne de Prens için işler hiç iyi gitmiyordu. Kılıç kaybolmuştu be! Yerden bulunan sopayla takılmak gerekti bir süre. Zar zor, ite kaka ilerledim biraz, siyahlı kadınla tekrar karşılaştım, kendisini bu sefer daha da zorlanarak geçtim (çünkü yeni hareketler kazanmıştı) ve oyundaki en zor şeyle, bahsettiğim o büyük engelle karşılaştım: Duvardan duvara sekerek yukarı çıkma hareketi. Deniyorum deniyorum olmuyor, ilerlemek istiyorum, kıvranıyorum, bir türlü zamanlamayı tutturamıyorum. Farklı yollar bakıyorum yok. Birkaç gündür *DMC4*'te Jump Cancel tekniğini öğrenmeyi çalışıp bir türlü el



alışkanlığı kazanamadığım düşünülürse şu gün bile dertlerim benzer gerçi ama bir düşünün; oyun becerim bu günkünden kat kat az, o zamanki oyunlar da bu günkülerden kat kat zor. Keşfetmek için kıvrandığım muhteşem adada bir duvar yüzünden gönlümce gezemiyorum. Tabii o zamanlar bütün oyunlar açık dünya olmadığı için zaten gönlünce gezmek diye bir şey yok ama demek istediğimi anladınız siz. Çare yok bırakıyorum oyunu, aradan bir miktar zaman geçiyor...

Okuldan sürpriz bir şekilde erken çıktığım bir gün, hatırlamadığım bir sebeple internet kafeye gidiyorum, bilgisayarda serinin son oyunu *The Two Thrones* yüklü. Kayıtlar falan masadan kalkınca uçup gidecek ama canım çekiyor açıyorum oyunu. Daha başında yine çapraz zıplama yaparak geçmek gereken bir yer çıkıyor karşıma. Zarla zorla çıkıyorum tepeye ama *WW* öyle bir ukde olmuş ki içime atlıyorum aşağı geri, tekrar, iyice öğreneceğim... O gün o kafeden çapraz zıplama yapmakta ustalaşmış bir şekilde çıkıyorum ve aklımda tek bir şey var: Eve gidip *Warrior Within*'i tekrar kurmak.

O noktada oyunda hiçbir şeyin geçilemeyecek şekilde yapılmadığı bilincini bir kere kazandım ve Fortress of Time denen o muhteşem, o acımasız mekânın duvar testereleri, dikenleri, devasa trolleri, patlayan köpeklerinin yanında Dahaka bile *Warrior Within*'i bitirmeme engel olamadı. Oyunda tek zorluk o atlama zıplamalar değildi, bütün ada baştan sona engellerle döşenmişti ama adanın görmediğim yerlerini, görmediğim "zamanlarını" merak ediyordum, henüz almadığım kılıçları ve onlarla gelecek özellikleri merak ediyordum, bölüm sonu canavarlarını merak ediyordum, kırdığım sandıkların ekstralar kısmında açtığı konsept çizimlerini bile merak ediyordum ki hep harikalardı. Hikâye kompleksti, tasarımlar havalıydı, oyunun koyu karanlığı ve Dahaka, genç halimi pek bir geriyordu ama çekiliyordum da içine. Oyun da ilerledikçe hep yeni bir şey sundu, gerek düşmanları güncelleyip güçlendirdi, gerek yenilerini koydu karşıma, gerek yeni kum güçleri verdi bana. Bir insan bir oyunun yükleme ekranlarını, ölüm ekranlarını bile bu kadar sever mi yahu? Ben seviyordum. Bir oyuna âşık olmak mümkünse ben *Warrior Within*'e âşıktım. Şu gün hâlâ açıp baştan bitiriyorum ve o Water Sword'u almak hâlâ aynı tadı veriyor. Ful otomatik *Assassin's Creed* oyunları çıkarta çıkarta çok beceri gerektiren şu seriyi tarihin tozlu sayfalarına gömdün ya, alacağın olsun Ubisoft! Prens'in "şlörp şlörp" diye su içişini tekrar duymak için böbrek verecek hale geldik be kardeşim!



Dahaka

Oyun tarihinin en illet düşmanlarından biriydi Dahaka. Prens ilk oyunda zamanı değiştirmiş, evrenin dengesiyle oynamıştı; elbet bunun ağır sonuçları olacaktı. Zaman akışını bozanları yakalayıp ortadan kaldırmakla yükümlü olan muhafızların en ölümcülü Dahaka bu yüzden peşine düşmüş ve Prens'in sürekli korku içinde olmasını sağlamıştı. Oyundaki her şeyin, Island of Time'a yolculuğun biricik sebebiydi. Sağ olsun adada sürekli diken üstündeydik, sadece geçmişe gittiğimizde "şimdi bir yerlerden çıkacak" korkusu yüreğimizi kavramayı bırakıyordu. Şimdiki zamana döndüğümüzdeyse bütün gerginliğimiz geri geliyordu. Onunla dövüşemiyorduk, tek yapabildiğimiz kaçmaktı ve anlamadığımız bir dilde konuştuğunu sandığımız, yerleri sarsa sarsa gelen bu dehşet verici kum yaratığının yolunu kesebilen tek ama tek şey manidar bir şekilde suydu. Kaçarken yeterince hızlı olamadığınız durumlardan birinde zamanı geri alırken anlıyordunuz ki tersten konuşuyordu aslında. Boynuzlarının biçimi koruduğu zamanın sonsuzluğunu simgeliyordu. Bir Resident Evil 3'teki Nemesis, bir de Dahaka bir neslin korkulu rüyası oldular.

Sand Wraith

Oyunun bir noktasında artık iyiden iyiye umutsuzluğun pençesine düşen Prens, tam o dip noktasında geçmişte-gelecekte ne olduğundan bağımsız bir şekilde zamanda kendisini sabitleyecek bir obje olduğunu öğreniyordu. Mask of the Wraith denen bu objenin peşine düşüyor ve onu takıp muhteşem bir ara sahnenin ardından Sand Wraith'e dönüşüyordu. Bu noktada oyundaki zorluklara bir yenisi ekleniyordu, maske kullanıcısına zarar verdiği için sürekli olarak sağlığımız azalıyordu. Oyunun azımsanmayacak bir kısmını bu şekilde oynuyorduk; çok dikkatli oynamak, kumlarımızı akıllı kullanmak zorundaydık. Oyunun boğucu atmosferini daha da beter eden bir oynanış ve hikâye değişikliğiydi. Prens'in maskeyi çıkarabilmek için yaptığı şeyse oyunu olduğundan daha da karanlık yapmayı nasılsa beceriyordu...



Neden Efsane Oldu?

DÜŞMAN TİPLERİ ÇOK ÇEŞİTLİYDİ

Oyunun dövüş sistemi düşmanlara çok acımasız davranmanıza el veriyordu ancak düşmanlar da karşılığını veriyordu. Her düşman her hareketi yemezdi, kimi ölünce patlardı, yeri geldiğinde spontane hamleler yapıp sizi yere düşürecek, yeri geldiğinde akrobasi rotanızın üzerinde bekleyip uçurumun dibini boylamanızı sağlayacak şekilde programlanmışlardı. Özellikle üst zorlukta, bir dövüşe birkaç farklı düşman tipi girince hızlıca hamlelerinizi hesaplayıp en tehlikeli olanları hızlı ortadan kaldırmak zorundaydınız. Bunun da ötesinde düşmanlar sizinle konuşur ve sizi kışkırtırlardı, sona kalıp sağlıkları düşünce sesleri cılız çıkmaya başlardı ve o sırada pis pis "Acaba bunu nasıl katletsem?" diye düşünmeye başlardınız. Olay hiçbir zaman grup arasına dalıp herkese aynı anda vurmak değildi, üç düşman üç düşman, beş düşman da beş düşman demekti.

DÖVÜŞ SİSTEMİ HARİKAYDI

Warrior Within'in çıktığı sıralarda ortamda Devil May Cry 3 ve God of War gibi ağır rakipler vardı. Lakin oyun hesaplı ve ayakları yere basan dövüş sistemiyle hem bu oyunlardan ayrı durmayı, hem de oyuncuya farklı türde bir keyif vermeyi başarıyordu. İlk oyunun ardından ciddi ciddi evrim geçirip "Free Form Fighting System" ismiyle lanse edilmişti. Duvarda dikey koşup takla atarak düşmanın ardına geçmek, yerden ikinci silah alarak geniş açılı hareketler yapmak, kırılmaya yüz tuttuğunda bu silahı fırlatıp düşmanın böğrüne gömmek gibi çok işlevsel ve çok spesifik hareketlerin yanında sürüyle estetik kombo da barındırıyordu FFFS. Vuruş hissiyatı da, hareketlerin acımasızlığı da muazzamdı. Ubisoft'un düzgün dövüş mekanikleri tasarlayabildiği zamanlardı...

SİLAHLAR ÇOK ŞIK VE İŞLEVSELDİ

Oyunun dövüş sistemindeki işlevsellik ve gerçekçilik, tasarım konusunda sınırlayıcı bir yaptırıma sahip olmadan da olsa kendini silah tasarımlarında bulmuştu. Oyunda bir adet, kullanım ve tasarım olarak sağlam ana kılıcınız olurdu ve oyunda ilerledikçe daha güçlü yeni ana silahlara kavuşurdunuz. Bunların tasarımları birbiri ardında daha da güzelleşirdi ki en güçlüsü ve en güzeli gizliydi. İkincil silahlarsa daha sade ancak çok daha çeşitliydi. Kendi aralarında hasar ve dayanıklılık açısından farklılık gösterirlerdi, kimileri şekilleri sağ olsun düşmana fırlattığınızda direk kelle alırdı. Hayatımın bir dönemini defter kenarlarına kılıç çizerek geçirmemin sorumlusuydu Warrior Within'deki kılıçlar. Ubisoft Montreal'in tasarım departmanı o dönem de harika iş çıkartıyordu.





OYUNDA GİZLİ BİR SON VARDI

Oyunun standart sonu kötü bitiyordu lakin cidden iyi gizlenmiş dokuz sağlık barı geliştirmesinin dokuzunu da bulabilirseniz devasa kum saatinin bulunduğu odadaki zeminden bir kaide çıkıyor ve oyunun en güçlü silahı olan, muhteşem bir tasarım sahip Water Sword'u sunuyordu size. Bu silahı aldığınızda normal düşmanlarla ilgilenmek çocuk oyuncağı oluyor ama en önemlisi oyunun sonunda karşılaştığınız düşman ve oyunun sonu değişiyordu. Bu gizli sonu bulup ona ulaştığımda zevkten dört köşe olmuştum! Daha iyi bir çözüm vardı, Prens'i nihai mutlu sona ulaştırmıştım ya da daha doğrusu ulaştırdığımı sanıyordum...

ATMOSFER VE MEKÂNLAR EZİCİYDİ

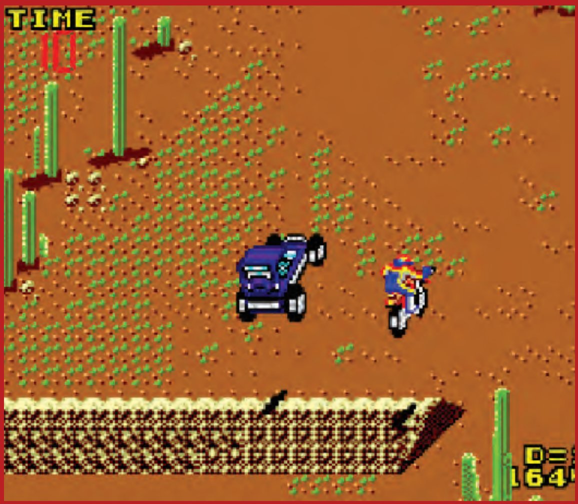
Sand of Time tamamen çizgisel ve mekânlarını daha ziyade o mekânın bulmacalarının zorluğu üzerinden hatırlatırken Warrior Within'deki Island of Time, mekânın hem geçmiş hem de şu anki hallerini göstererek, oyunun bulunduğumuz noktasında gidemeyeceğimiz noktaları çıtlatıp oralarda ne gibi sırlar (veya ne tarz kılıçlar, eheh) gizlendiğini merak etmemizi sağlayarak, aynı yerlerde dönüp durmanın insanı hiç ama hiç baymayan bir örneğini sunmuştu bizlere. O dipsiz uçurumlar, zamanın kendisinden de eski devasa yapılar, yüksek bir yere çıktığınızda gelen atlama dürtüsüne akran ölümcül bir merak uyandırırdı insanda. Kargaları bile bilinçliydi bu tekinsiz yerin, Dahaka sağ olsun asla kendimizi güvende hissetmezdik. Bu sefer masal içinde değil, o masalın naifçe öykünerek yazıldığı karanlık ve unutulmuş mitlerin içindeydik ve oyun bunu buram buram koklatıyordu.

MÜZİKLER TEK KELİMEYLE HARİKAYDI

Oyunun tonu Binbir Gece Masalları'ndan fırlama Sand of Time'a kıyasla çok değişmişti. Artık ateşlerden geçmiş, umudunu ve bunun yanında da merhametini kaybetmiş öfkeli bir Prens vardı. Stuart Chartwood'un elinden çıkma müzikler de yer yer Island of Time'ın ıssızlığını hissettirişleriyle, yer yer insanı gaza getirişleriyle görevlerini çok iyi yapıyorlardı. Şu gün hâlâ dinlediğim oyun albümlerinden soundtrack'i. Bunun yanında bir de Godsmack'in lisanslı parçaları koyulmuştu oyuna: I Stand Alone, Prens'in adadaki herkesin hasım bellediği haline pek bir manidar kaçarken, oyunun sonunda Straight Out Of Line dinlemek moda cuk oturmuştu.



SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



ENDURO RACER *[SMS / VC]*

Uygun fiyatlı orijinal oyun toplamanın en güzel yanlarından biri hiç ummadığınız gizli cevherler keşfetmektir arkadaşlar. Keza Enduro Racer da elime bu şekilde geçmişti ve "hadi bir deneyeyim bari" diyene kadar da rafımda umutsuzca yatıyordu. Zira Sega Master System'deki pek çok oyun NES'e rakip olarak ve oldukça benzer tarzda yapıldığı için bunun da basit bir Excitebike klonu olduğunu düşünüyordum. Yanılmışım.

Enduro Racer izometrik kameradan oynanan, zamana karşı bir yarış oyunu. 10 tur boyunca belirtilen zamanda etapları tamamlamaya çalışıyoruz, aynı zamanda da motosikletimizin çok hasar almamasına dikkat etmemiz gerekiyor. Geçtiğimiz rakip sayısına göre topladığımız puanlarla da motosikletimizi geliştirebiliyoruz süspansiyon ya da yeni lastikler falan alarak. Oyunun en keyifli kısmı burada başlıyor zaten. Oyun size bu puanları damlalıkla verdiği için hangi turda hangi geliştirmeyi almanız gerektiğini dikkatlice düşünmeniz, hatta kimi zaman da risk alıp puanlarınızı daha iyi bir geliştirme için biriktirmeye çalışmanız gerekiyor.

Açıkçası ben yarım saat oynar kapatırım dediğim bu oyunu bitirmeden başından kalkamadım. Keza yalın olmasına rağmen oldukça zevkli ve insanda hırs yaptıran bir oynanışı var, zaten 1 saat falan uğraşırsanız bitirebilirsiniz benim gibi. Müziklerinin de gayet akılda kalıcı olduğunu belirteyim. Nintendo rakibi olan Excitebike'a göre daha komplike bir oyun olduğu için de zamanında hak ettiği ilgiyi görmediğini düşünüyorum. 8-bit yarışçılar mutlaka bir baksın derim. ■ EMRE S.

ARCADE VERSİYONU

Enduro Racer aslında orijinali arcade makinelerine çıkan bir yarış oyunu ve 8-bit'e uyarlarken bir hayli değiştirmişler. Ama yapılan değişimlerin olumlu yönde olduğu kesin.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

THE MASTER'S FIGHTER *[PS1]*

Dövüş oyunları tarihine baktığımız zaman Street Fighter 2'den sonra çıkan pek çok oyunun kurtuluşu SF2'yi taklit etmekte bulduğunu, gelgelelim neredeyse tamamının da şu an tren istasyonlarında izmarit dilendiğini görebilirsiniz. Hatta hatırlarsanız bu tarz dayaklık dövüş oyunları için de oldukça detaylı bir dosya konusu hazırlamıştık. Fakat samimi söylüyorum, hayatımda ilk defa aldığı nefes bile çalıntı olan bir oyun görüyorum.

The Master's Fighter tarihin en eski mesleklerinden bir olan hırsızlıkta bir mihenk taşı sayılabilecek bir dövüş oyunu arkadaşlar. Hani eskiden Ryu'nun çakması bir gariban dövüşçü gördüğümüzde alay ediyorduk ya, The Master's Fighter aynen çalarak çıtayı arşa taşıyor. Öyle ki, ağır bir SNK hayranı olduğu belli olan Unico firması Art of Fighting, Fatal Fury, The King of Fighters, World Heroes hatta Samurai Shodown'dan bile çaldığı sprite'ların sadece rengini değiştirerek bize bunlar yeni dövüşçülermiş gibi itelemeye çalışıyor. Öyle benzerlikten falan bahsetmiyorum, direkt oyunun datasından çıkarttıkları sprite'ları aynen kullanmaktan bahsediyorum. Ayrıca ortada Tung Fu Rue'dan kestikleri kafayı Lei Pai Long'un vücuduna yapıştırma, ya da Mai Shiranui vücuduna Benimaru saçı koyma gibi oldukça sürreal çalışmalar da var.

Hadi hırsızlığına göz yumduk diyelim, nitekim çalıyor ama çalışmıyor da hergele. Özel hareketler çıkana kadar parmağınızda yanardağ genişliğinde delikler oluşuyor, yapay zekâ kimi zaman Ip Man'a bağlarken kimi zaman da Mazlum misali dayak yemeyi bekliyor, grafikler ve sesler desen kanser tetikleyici, siz oyunla değil oyun sizin sinirlerinizle oynuyor En çok hoşuma giden tarafıysa Watch modu. Bu moda girince oyun kafasına göre iki kişiyi dövüştürüyor, siz de hayatı ve kararlarınızı sorgulayarak trans halinde izliyorsunuz. Kimlerin dövüşeceğine bile siz karar veremiyor, paranızla rezil oluyorsunuz yani.

Yaptığım derin araştırmalar sonucunda yapımcı Unico'nun bundan başka bir oyun yapamadan kepenkleri indirdiğini öğrendim. Buradan oyunu satın almayan bütün dünya halklarına teşekkürü bir borç bilirim... ■ EMRE S.







HAROLD
[FALLOUT 1]

Vault 13 için su çipi bulma çabalarım beni Hub adındaki bir kervan kasabasına getirdi. Sadık dostum Ian'ı Dogmeat'e göz kulak olması için arkada bırakıp tozlu sokakları arşınlamaya başladım. Kasaba gözüme muazzam görünüyordu, kocamandı! Gerçi Shady Sands'e ilk girdiğimde de öyle düşünmüştüm. Ömrünün tamamını yeraltındaki bir Vault'un sıkışık metal duvarları arasında geçiren birine her yer büyük görünüyor sanırım...

Kasaba yolunda bize saldıran Yağmacıların cesetlerinden topladığım fazla ekipmanları bir silah dükkânında gazoz kapağına çevirdikten sonra güney tarafındaki binaları dolaşmaya başladım. Pip-Boy'umun dediğine göre burada kendilerine "Su Tüccarları" diyen bir grup vardı. Ama onları ararken hiç beklemediğim biriyle, ya da daha doğrusu bir "şeyle" karşılaştım. İnsan biçimindeydi; yemyeşil bir derisi, yer yer dökülen etleri ve tek bir gözü vardı. Yüzey halkının "ghoul" dediği şeyle karşı karşıya olduğumu düşünüp silahıma davranacak gibi oldum. Ancak o tek gözdeki bir şey, bir zekâ parıltısı beni durdurdu.

"Bu ihtiyara verebileceğin birkaç bozukluğun var mı delikanlı?" diye sordu bana. Sesi çok yaşlı ama aynı zamanda da şaşırtıcı derecede enerjikti. Tiksinti ve şaşkınlık arasında ona bakakaldım. Bir elim hâlâ silahımın kabzasının az ötesindeydi. Birkaç saniye duraksadım, ardından elimi yavaşça cebime kaydırarak 5 gazoz kapağı çıkardım. "Al bakalım ihtiyar. Adın ne?" diye sordum.

"Harold..." dedi, kapaklara bakarken. Sonra da o çarpık yüzüne grotesk bir ifade katan bir tebessüm takındı. "Bak, bak. İnsanlık atom bombalarına rağmen hâlâ ölmemiş demek. Çok cömertsin evlat." dedi. Kelimeleri, ciğerlerinin söküldüğünü düşünmenize neden olacak türden, şiddetli öksürüklerle kesiliyordu. Eh... dış görünüşüne bakılırsa sahiden de sökülüyor olabilirlerdi.

"Bir su çipi arıyorum. Nerede bulabileceğim hakkında bir bilgin var mı ihtiyar?" diye sordum.

"Su çipi mi? O şeylerden birini görmeyeli uzun zaman oldu..."

"Görmek mi? Ne yani... Sakın bana senin de bir Vault'tan çıktığını söyleme."

"Ama çıktım evlat. Çok uzun zaman önceydi. Büyük Savaş'tan önce doğdum ben." dedi Harold. Ardından bana uzun uzun hikâyesini anlattı. Sadece bununla sınırlı kalmadı; devasa mutantlardan oluşan düşman birliklerine, Deathclaw denen ölümcül bir yaratık hakkında taktiklere ve Su Tüccarları'nın yerine dair önemli bilgiler de paylaştı benimle. Harold konuşurken o yeşil ve hastalıklı derinin altında iyi kalpli, hatta esprili birinin yattığını fark ettim ister istemez. Samimiyet ve acıma duyguları kapladı içimi; onun yerinde pekâlâ ben de olabilirdim. Gitmeden evvel kapıda birkaç saniye duraksadım, ardından elimi cebime atıp birkaç gazoz kapağı daha sıkıştırdım Harold'ın eline...

Oradan ayrıldığımda cebim eskisine göre daha hafifti, ama yüreğim de öyle... İhtiyaç sahibi bir ihtiyara yardım ettiğimi bilmek güzeldi. Asıl bilmediğim şeyse sadece birkaç gazoz kapağına kıyarak belki de hayatını kurtardığım bu tuhaf adamın ileride torunuma ve insanlığın geri kalanına çok büyük faydasının dokunacağıydı... ■ M. İHSAN

BU GÖRÜNÜŞÜYLE BU KADAR YIL HAYATTA KALMASI KADAR "İYİ" KALMASI DA ŞAŞIRTICIYDI HAROLD'IN.

MEDYA

DERGİ // KİTAP // FİLM // MÜZİK

ROCK! DERGİSİ



Geçenlerde aklıma nereden geldiyse içinde eski müzik kasetlerimi sakladığım kutuyu çıkardım dolaptan. Arada radyodan şarkı kaydettiğim bir sürü kaset de vardı (şimdi komik geliyor ama zamanında rock programlarını dinlerken şarkıları da kaydederdik, karışık kaset anca öyle yapılırdı çünkü), orijinal kasetler de. And Ju stice For All duruyordu mesela, Youthanasia, Queensryche'tan Rage of Order. İşte orada gözüme ne zamandır unuttuğum bir kaset ilişti ve anılar üzerime resmen dalga dalga akın etti: Rock! Volume 1.

Bir zamanlar Rock! diye bir dergi vardı. İlk sayısını 1993 yılının Ekim ayında yayınlamıştı. O zamanlar Rock Kazanı diye haftalık bir dergi de vardı, onunla karıştırmamak lazım. O zamanlardan bu yana çok şey değişmedi aslında, hâlâ daha dergiyle birlikte poster isteniyor ya hani, işte 90'lı yıllarda poster daha bile önemliydi. İnternetten indir, yüksek çözünürlüklü bastır vs. gibi imkanların olmadığı zamanlardan bahsediyorum. Hem isminde Rock oluşu hem de verdiği posterlerle dikkatimi çekerek aldığım bu dergiye hayran olmuştum ben.

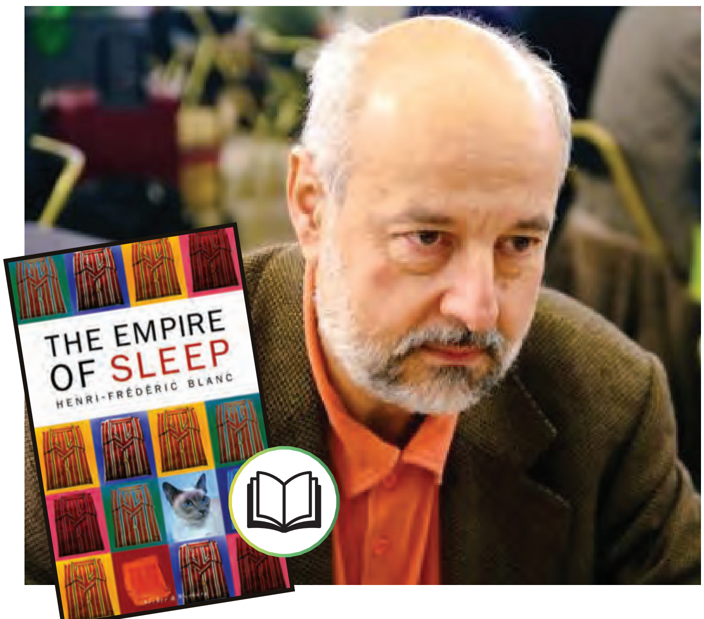
Rock! dergisi ikinci sayısıyla birlikte daha önce görülmemiş bir şey yaptı, herkese çekilişsiz kurasız kaset verdi :) Kapağında Def Leppard vardı o sayının ve kasetteki şarkılar da birbirinden müthişti. Sepultura'dan Altered State, Xentrix'ten No More Time, King Diamond'dan Welcome Home. Diğer yüzünde Obituary ve Deicide gibi death metal devleri. O kaseti kaç kez baştan sona çevirip çevirip dinlediğimi hatırlamıyorum bile.

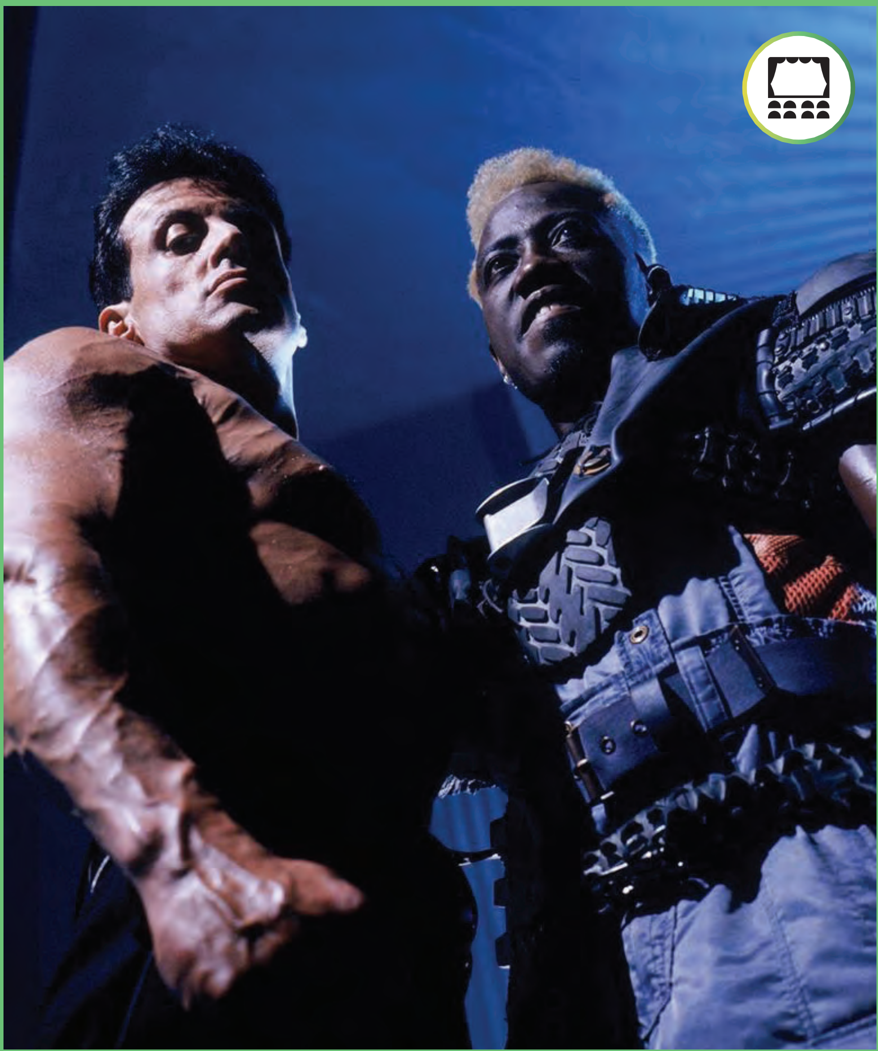
Rock! dergisinin kaç sayı çıktığını tam olarak hatırlamıyorum ama aklımda ömrü pek de uzun olmadı gibi kalmış. Bir yaşını bile doldurmamış olabilir. Ama 90'larda ülkemizdeki rock kültürüne çok önemli katkılarının olduğuna inanıyor ve özlemle yad ediyorum kendisini. **ESER**

UYKU İMPARATORLUĞU HENRİ-FRÉDERİC BLANC

90'lı yılların ortaları, uykusuzluk sorunu çektiğim, bir yandan da düzenli ve sıkça kitap okuduğum bir dönemdi. İsmiyle dikkatimi çeken bu ilginç romanı alıp heyecanla okuduğumu hatırlıyorum. "Uyumak kendine dönmektir" eski Çin atasözü alıntısıyla başlayan kitapta anlatılan sürükleyici öyküde, başkahraman Dr. Cavalcanti bir "uyku makinesi" icat etmiş, düşler gezgini ve uykunun kâşifi diye tanımlanır. Sıradışı bir kişiliktir anlayacağınız. Aynı zamanda da isyankârdır; düzenin insana dayattığı, kendi düşünce sistemine uymayan her türlü kavrama karşı mücadele verir. Uyku aracılığıyla çıktığımız düşlerdeki yolculuklar, yaşamdaki değerli özgürlük alanlarından biridir uyku doktoruna göre.

Dr. Cavalcanti'nin düşlerinde gördüğü tuhaf, dikkat çekici yan karakterlerle girdiği diyaloglar, uykusunda ve gerçek hayatında çıktığı yolculuklar, yaşama ve içimizden geçen duygu, düşüncelere dair değişik pencereler açar önümüzde 200 sayfa boyunca. Birçok felsefi önermeyle, edebiyat klasiklerinden alıntılarla muzip göndermelerle dolu, yazarın özgün mizahi diliyle sunduğu, gülümsettiği kadar düşündürmeyi de başaran değişik bir roman olarak aklımda yer etmiş Uyku İmparatorluğu. Yeni baskısı yapılmadığı için sahaf dükkanlarından bulup okuyabilirseniz, çağdaş insanın telaşlı günlük koşturmalarının arasında kolayca göz ardı ettiğimiz uykuya ve rüyalara bakışınızın değiştiğini hissedeceksiniz. **NOYAN**





DEMOLITION MAN

Sylvester Stallone, Wesley Snipes ve Sandra Bullock üçlüsünün başrollerini paylaştığı Demolition Man, Parliament Pazar Gecesi Sineması kuşağında defalarca kez gösterilen filmlerden biriydi. Hatta benim için bugün bile en eğlenceli distopik bilimkurgulardandır kendisi.

1996. Joker'den hallice, psikopat bir katil olan Simon Phoenix (Snipes) ile her ne pahasına olursa olsun onu durdurmaya ant içen polis memuru John Spartan (Stallone) yine bir gün Los Angeles sokaklarında kapışırlarken bir binanın çökmesine ve onlarca rehinenin ölümüne neden olurlar. Hâkimler ikisini birden suçlu bulur ve toplumun güvenliği için dondurularak uyutulurlar. Yıllar sonra, 2032'de Simon Phoenix kriyo-hapishanesinden kaçar ve o günlerde artık sadece müzelerde bulunan silahları kapıp şehre dehşet saçar. O güne dek hiç ciddi bir suçluyla karşılaşmamış olan polisler apışıp kalır ve çareyi Phoenix'i yakalamayı başaran tek adamı, John Spartan'ı uyandırmakta bulurlar.

Dönemin klasik bir aksiyon filmi olmasının yanı sıra ilginç gelecek öngörüleriyle de öne çıkar Demolition Man. Mesela tuvalet kâğıdı yerine kullanılan "üç deniz kabuğu" (sırrını bilen beri gelsin), küfür ettiğiniz zaman size ceza kesen makineler, bugün artık gerçek olan görüntülü telefonlar bunlardan sadece birkaçı.

Wesley Snipes'ın o patlak gözlerini belertip "Simon diyor ki..." repliğiyle canlandırdığı Phoenix rolü belki de sinema tarihinin en iyi kötü adamlarından biridir. Ayrıca Sandra Bullock'un da ilk ciddi rolüdür bu, daha sonra Speed'le alıp başını gitti zaten.

Siz, siz olun, sevdiğinizi kızdırdığınızda ona bir kazak örün... **M. İHSAN**



VEGA

TATLI SERT

Vega'nın en iyi albümü değildir Tatlı Sert. O paye benim gözümde 3. albüm olan Hafif Müzik'tedir. Ama hatırlarsanız eskiden Vega deyince bir "tımam tımam sustum" algısı vardı genel olarak. Tatlı Sert, grubu o algıdan kurtaran, Vega'yı Vega yapan albümdür, o yüzden yeri çok ayrıdır. Bu albümle müzik tarzlarını oturtmuş ve yıllarca hiç taviz vermeden aynı tarza devam etmişlerdir. Hatta son albümleri Delinin Yıldızı da, Tatlı Sert albümüne koysanız asla sırıtmayacak şarkılardan oluşmakta, o derece çizgilerini bozmamış durumdalar yani.

Tatlı Sert'in bir güzelliği de "eski"nin güzelliği tabii... Üniversite zamanlarında dinlediğim albümde her şarkının ayrı bir anısı var zaten, o ayrı ama, yine "eskiden her şeyin daha güzel olması" gerçeğine bağlayacağım ben (bunu yapmadan duramıyordu). Bihaber şarkısında mesela, "Yürüyordun Beyoğlu'nda" diye nakarat başladığında, hâlâ okul çıkışı İstiklâl Caddesi'nde boş boş yürüyüşlerimiz gelir aklıma. Hani artık hiçbir güzelliği kalmayan (bırakılmayan) o İstiklâl. Evet Ne Var, Aşk Başlar, Zat-ı Âli gibi klasik Vega haylazlığındaki şarkılar da asla eskimeyecek türden. Ve elbette albümün ağır, parça tesirli bombaları Bu Sabahların Bir Anlamı Olmalı, İz Bırakanlar Unutulmaz ve Tadın Kaldı'da da nice platonik aşkların izleri duruyor.

Grubun birkaç ay önce çıkan son albümü Delinin Yıldızı'nda nostalji rüzgârları esmişti Vega severler için. İşte o rüzgârların sebebi, yeni albümün Tatlı Sert'in unutulamayan hissiyatını aynı şekilde yaşatmasıydı. Neyse ki birçok şey gittikçe çirkinleşse de Vega hep güzel, hep eski. **İPEK**

Oyungezer

SAYI: 128- 2018/06

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Buğra Özkan, bugra@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Erkut Altındağ

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

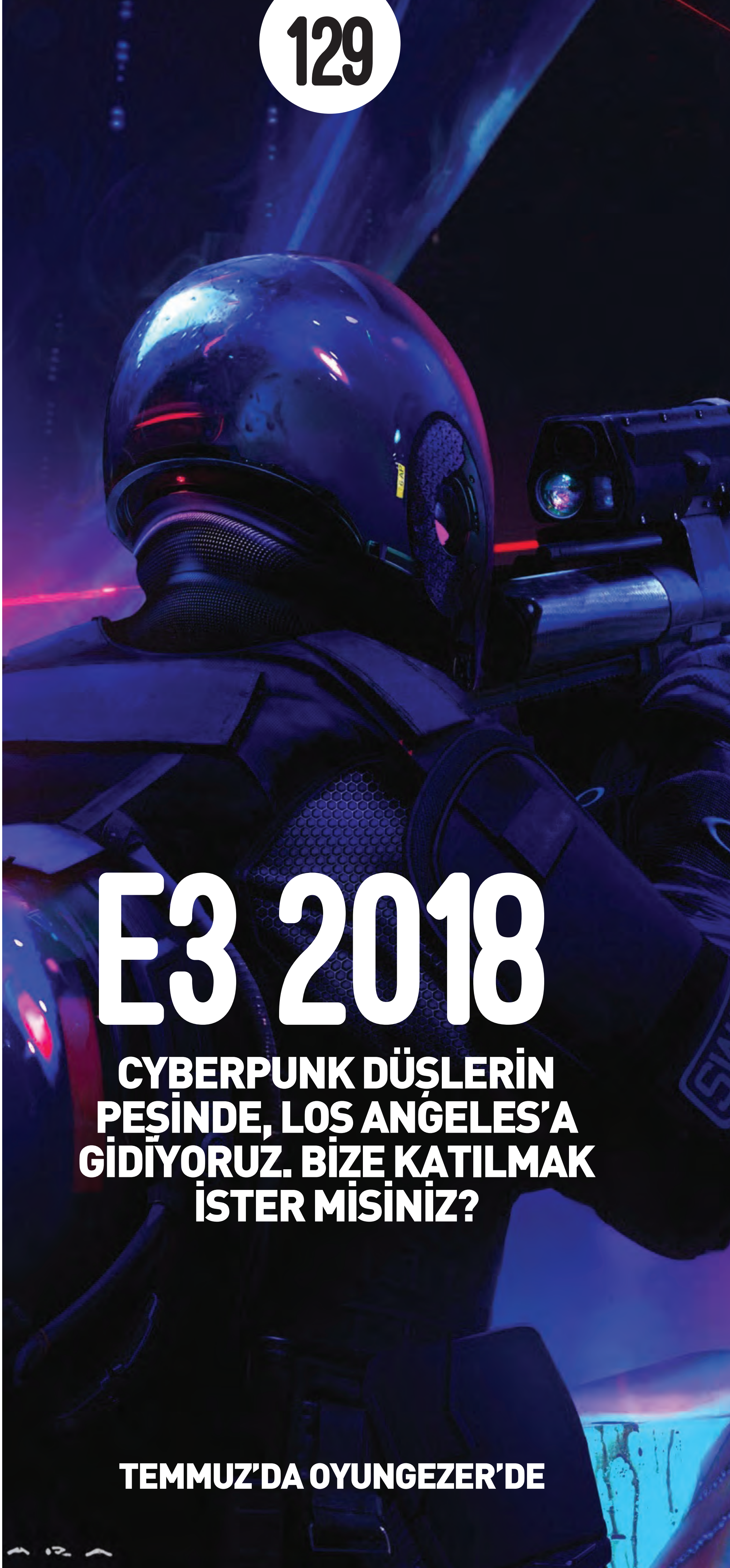
SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

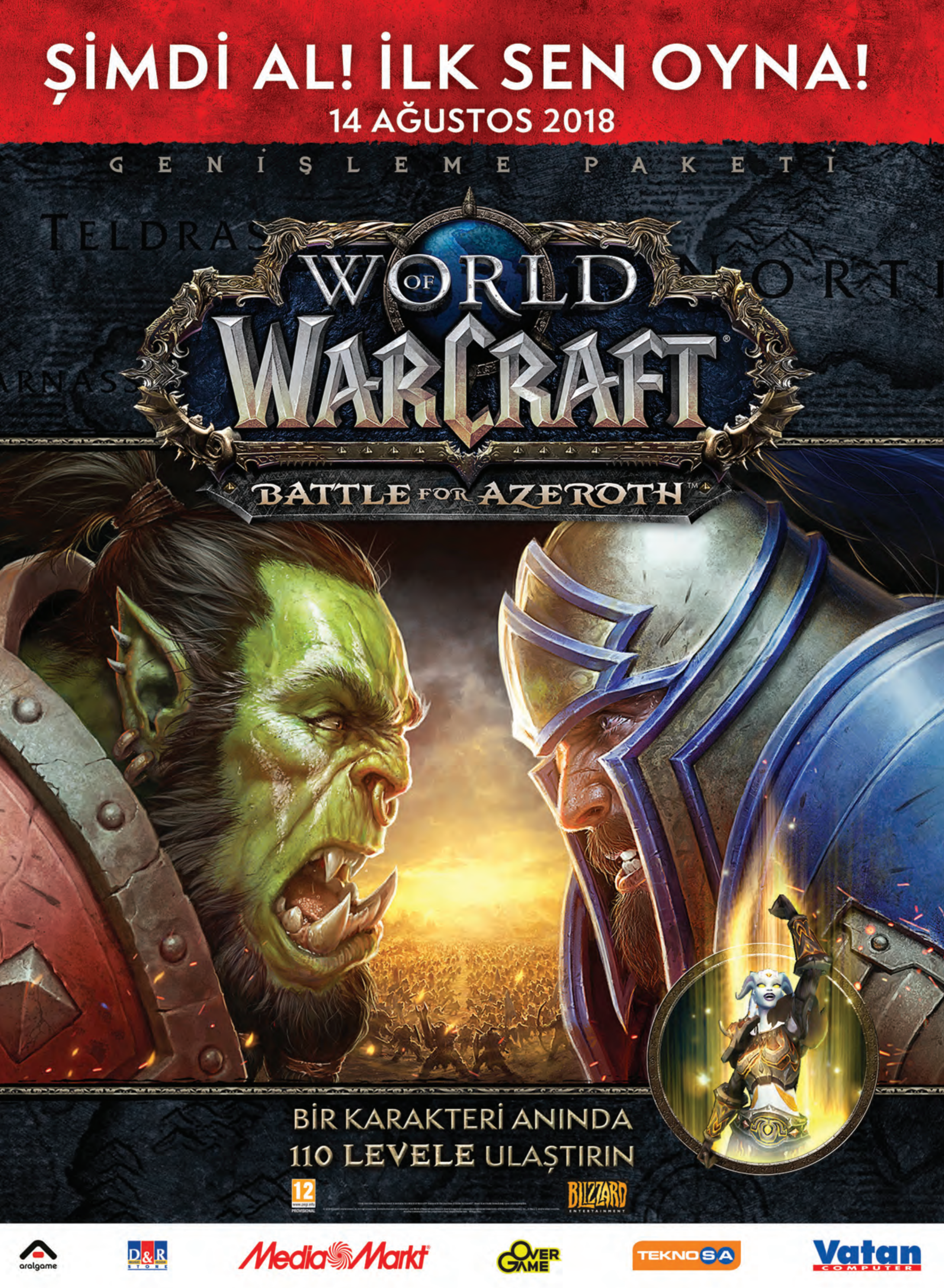
Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 1 Haziran 2018
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.




SWAT



ŞİMDİ AL! İLK SEN OYNA!
14 AĞUSTOS 2018
GENİŞLEME PAKETİ
WORLD OF WARCRAFT
BATTLE FOR AZEROTH
BİR KARAKTERİ ANINDA
110 LEVELE ULAŞTIRIN
12
BLIZZARD
aralgame
D&R
MediaMarkt
OVER GAME
TEKNOSA
Vatan COMPUTER